COLIN McRAE DIRT

PLAY!

XBOX 360, PLAYSTATION 3, PSP KONZOLMAGAZIN 2007. JÚLIUS

PS3 XBOX 360
előzetes 8. oldal

NEED FOR SPEED ProStreet

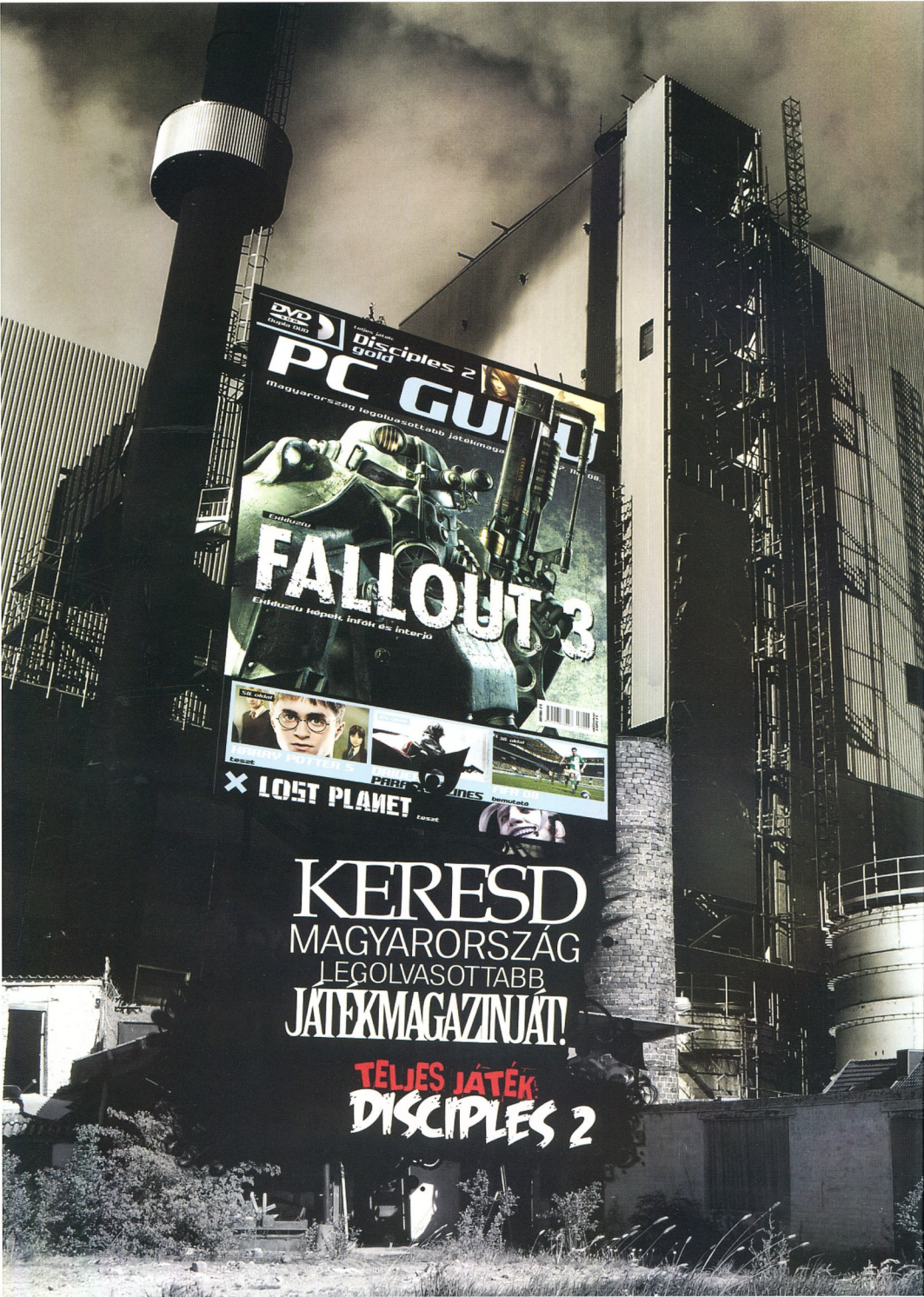
TOMB RAIDER

PS2 végigjátszás és teszt a 32. és 54. oldalon

9 771788 029002 07007 1496 FT

X360 PS2 teszt
HARRY POTTER
és a Főnix Rendje 64. oldal

UNCHARTED
PS3
25.oldal


DVD
Disciples 2 gold
PC GURU
Magyarország legolvasottabb játékmagazinja
FALLOUT 3
Exkluzív képek, infók és interjú
HARRY POTTER
LOST PLANET
KERESD
MAGYARORSZÁG
LEGOLVASOTTABB
JÁTÉKMAGAZINJÁT!
TELJES JÁTÉK:
DISCIPLES 2

Intro

Végre elérkezett a nyár! Mire ezeket a sorokat olvassátok, mi már az E3-on rójuk a köröket, hogy a lehető legtöbb infót beszerezzük az elkövetkezendő év legjobb játékairól. A kiállítást követően nyári szünetre megyünk, hogy aztán szeptemberben megújult erővel térjünk vissza. Szeptemberi számunk némi átalakuláson fog átmenni, de erről egyelőre többet nem árulhatok el – mindenesetre a dolog mindenkinek szemet fog szúrni!

Nyári számunkban kivesézzük az új minden eddigi NFS-nél brutálisabb grafikájú Pro Streetet. Helyszíni beszámolónkban mindent megtudhattok a Franciaországban megrendezett UbiDays 2007-en bemutatott összes játékról, a Sony Gamer's Dayról készített tudósításunkban pedig megtudhatjátok, hogy merre tart a Sony új konzolja, a PS3. Mindezek mellett teszteltük az új Harry Pottert, ami nemcsak gyönyörű lett, de a magyar szinkronhangoknak (ugyanazok mint a filmben) köszönhetően tényleg varázslatos is!

A komolyabb játékok kedvelőinek megérkezett a felemás érzéseket kiváltó Shadowrun, a nagyszerű Colin McRae Dirt, és a zseniális Tomb Raider remake, az Anniversary. Szóval lesz mivel játszani a nyáron, de azért a strandot se hagyjátok ki!

Találkozunk szeptemberben!

PLAY! team

tartalom

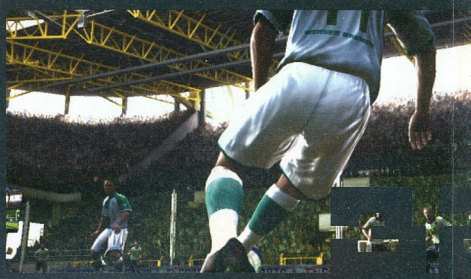
08

A Need for Speed végre megújult, és nem csak sztoriban meg környezetben, de lényeges dolgokban is. A történetes-városi játékmenet a múlté, ezúttal igazi versenypályákon kell repeszteni. Ehhez kapcsolódóan a tuning is alaposan megkomolyodott, most már igazi cégek igazi termékeit lehet felszerelni a kocsikra. Ezek mellett a grafikában is forradalom volt, legalábbis ha a végleges játék is úgy fog kinézni, mint azokon a PS3-as képeken, mint amiket mi kaptunk az Electronic Artstól. És ha ez még nem lenne elég, multiban is remek dolgok várhatók.

tartalom 2007 JULIUS

08 NEED FOR SPEED PRO STREET
15 UBIDAYS 07 - SPLINTER CELL 5
16 ASASSIN'S CREED
17 BROTHERS IN ARMS
18 NARUTO
20 HAZE
22 ENDWAR
23 BLAZING ANGELS 2
25 GAMERS DAY - UNCHARTED
26 FOLKLORE
27 HEAVENLY SWORD
28 SYPHON FILTER
29 SOCOM CONF.
30 PAIN
31 PARAPPA
32 FIFA 08
34 CRISIS CORE - FINAL FANTASY VII
36 GUITAR HERO 3
37 TONY HAWK'S PROVING GROUNDS
38 UNIVERSE AT WAR
39 R-TYPE TACTICS
39 WILD ARMS XF
40 CALL OF DUTY 4
41 THE AGENCY

FIFA 08

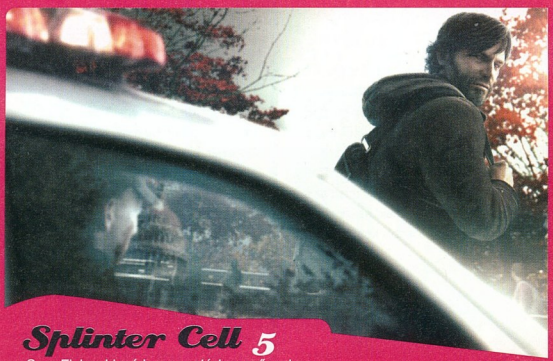


52 COLIN MCRAE DIRT

Májusban és júniusban két kiállítást is rendeztek a nagy cégek, ezek egyikén, a Ubisoft által rendezett Ubidaysen személyesen is részt vettünk, a Sony-féle Gamer's Dayről pedig távolról számolunk be.

24 Ubidays

24 Sony Gamer's Day



Splinter Cell 5

Sam Fisher kissé lerongyolódva, erőszakosabban tér vissza a megszokottnál. Ezúttal csak egy város, Washington utcáit fogjuk bejárni, a megszokott high-tech kütyük nélkül. A grafika látványosabb lesz, de a játékmenetben egyelőre nem vagyunk

48. TOMB RAIDER ANNIVERSARY
52. COLIN MCRAE DIRT

56. ODIN SPHERE
60. RAW DANGER **61.** SHREK THE THIRD **61.** SURF'S UP
62. DAWN OF MANA **64.** HARRY POTTER ÉS A FŐNIX RENDJE
68. TRANSFORMERS THE GAME **69.** MADE MAN
69. SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP 2007 **70.** SHADOWRUN
72. OVERLORD **74.** FANTASTIC FOUR - RISE OF THE SILVER SURFER
82. TOMB RAIDER ANNIVERSARY VÉGIGJÁTSZÁS **86.** CRUSH
86. PIRATES OF THE CARIBBEAN **88.** PUZZLE SCAPE
89. SMASH COURT TENNIS 3 **90.** BROOKTOWN HIGH

HELLO!

Nincsen Play! levrov nélkül! Szerencsére rengeteg levelet kapunk továbbra is tőletek, ezért nincs gond a megtöltésével - ám mindennél jobban kíváncsiak leszünk a következő szám megjelenését követő véleményetekre, hiszen a Play! egy kicsit meg fog változni, természetesen a jó irányba. Hogy pontosan miről is van szó, az szeptemberben kiderül! Addig is: play@pcguru.hu

Vásárlási GONDOK

Sziasztok!

Az ehavi számban, meg az előzőben is írtatok a PlayStation Store-ról, hogy innen lehet letölteni demókat, videókat. A kérdésem az lenne, hogy miként lehetséges ez, hiszen nekem folyamatosan azt mondja a rendszer,hogy jelen pillanatban a választott régióban a szolgáltatás nem hozzáférhető! Én csináltam valamit rosszul, vagy tudtok valamit amit én nem? Válaszotokat és segítségeteket előre is köszönöm!
Erdődi Zoltan

Hi!
Igen, sajnos magyar címmel nem érhető még el a bolt, ennyire még nem vagyunk Európában... Letölteni csak úgy lehet, ha csinálsz egy új profilt aminek a lakhelyét mondjuk Angliára állítod, keresel valami címet a neten, azt beírod neki – az irányítószámra különösen figyelj, mert azt figyeli a program. Ezután simán tudsz letölteni a Store-ból!

Online VILÁGOK!

Sziasztok!

Ha nem olvasnám ki az utolsó betűig a magazint már a megjelenést követő napon, lehet hogy nem várnám annyira a következő számot, de ez van :) Play! rulez! Ebben a hónapban egy dolog foglalkoztatott nagyon játék fronton: milyenek lesznek a konzolos MMO-játékok... Az Age of Conan elvileg nemsokára debütál is, és lebilincselő RPG-nek tűnik első ránézésre. Ti mekkora jövőt jósoltok az ilyen jellegű játékok elterjedésének konzolon és hogy viszonyultok egyébként a témához? Ezt úgy kéne elképzelni mint a PC-s játékoknál, választható szervereken való letelepedés, közös kalandozás sok száz játékossal együtt? Esetleg tudnátok már a közeljövőben valami információt csepegtetni a konzol MMO helyzetről? Biztos sokakat érdekel, hogy mi lesz az ami miatt az összes többi játékot hanyagolja majd az ember... Az újság még mindig a legnívósabb konzolmagazin kishazánkban!
Bye,
Géza

Szia
Hát ugye van már működő MMO konzolon, PS2-n az Everquest Online Adventures meg a Final Fantasy XI, ráadásul utóbbi X360-on is elkérhető, méghozzá úgy, hogy a két konzol képviselői egymással is játszhatnak. Jön az Age of Conan, a Huxley, a Marvel MMO X360-ra, az Agency és a DC Comics MMO PS3-ra, meg még jó eséllyel egy csomó másik is (PS3-ra például készül egy gyerekeknek való nyuszis-bolyhos játék is!). Ezek pont úgy működnek, mint PC-n, azaz pár ezer ember van egy szerveren, együttes kalandozással, millió küldetéssel, tápolással - no és persze havidíjjal...

PC-t aPS3-ból

Kedves Play! szerkesztőség!

A legutóbbi szám levelezési rovatában nem átallottátok azt írni hogy nem lehet szöveget szerkeszteni PS3-on. Ezt meg kell cáfolnom, hiszen a PS3 egyik legnagyobb újítása hogy teljes értékű Linuxot telepíthetünk rá (mondjuk már PS2 is volt ilyen de nem terjedt el széles körben). Ennek köszönhetően egy HDTV, USB billentyűzet és egér birtokában bármilyen szoftver elérhető és használható aminek van PPC Linuxos portja. A YellowDog Linuxot ajánlom, de persze más PPC portal rendelkező linuxok is telepíthetőek (pl. Fedora Core, Ubuntu, Debian stb.) de ebben az esetben nekünk kell egy PS3-on használható DVD-t készítenünk és nem minden esetben tudjuk teljes értékűen használni a gépünk adottságait (pl. hang nincs vagy csak kisebb felbontások használhatók) de ezekre is folyamatosan érkeznek javítások. Talán le kellene állni az állandó Resistance és Motorstorm nyúzással és utánanézni hogy a gép milyen komolyabb lehetőségeket rejt magában :).
Tiszteletttel,
TiCo.

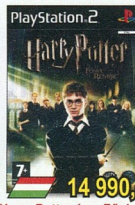
Szia!
Igazad van. Mondjuk aki tényleg mindenre képes személyi számítógépnek akarja használni az a Linuxszal hozzáértés nélkül azért nem sokra megy. Ettől függetlenül a lehetőség adott, próbálkozni lehet, bár az igazán teljeskörű támogatásra még várnunk kell. Direkt a kedvedért egy cikket is írtunk erről az újságban :).

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK – PLAYSTATION 3, XBOX 360, Wii, PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK

NYÁRI JÁTÉKVÁSÁR!

God of War 2



Harry Potter és a Főnix r.

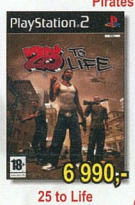
Tomb Raider Ann. (2 lem.)

Pirates of the Caribbean 3

Hitman Triple Pack

Lego Star Wars 2

Spiderman 3



25 to Life

GTA Vice City Stories

Tomb Raider Legend

Saints Row

Forza Motorsport 2

Crackdown

Dead Rising

Battle for M. E. 2

Dragonball Z Shin B.2

Driver 76

Medal of Honor Heroes

Loco Roco

Prince of P: Rival Sw.

Dungeon Siege Thr.

PLAYSTATION 3 JÁTÉKOK

Call of Duty 3 ..... 16 990
Def Jam: ICON 16 990
Enchanted Arms* 16 990
Fight Night Round 3 ..... 16 990
Formula One Champ. Ed. 16 990
Full Auto: Battlelines 16 990
Genji: Days of the Blade ..16 990
Godfather: Don's Edition ..16 990
Harry Potter 5 Főnix rend. 14 990
Motorstorm 16 990
NBA Street HomeCourt ..16 990
Oblivion* 18 990
Pirates of the Caribb. 3 ..16 990
Resistance: Fall of Man ..14 990
Ridge Racer 7 ..... 16 990
Shrek 3 ..... 16 990
Sonic the Hedgehog 16 990
Spiderman 3 ..... 16 990
Tony Hawk's Project 8 ..... 16 990
Untold Legends: Dark K...16 990
Virtua Fighter 5 ..... 16 990
Virtua Tennis 3* 16 990

X-BOX 360 JÁTÉKOK

Battlestations Midway 15 990
Bionicle Heroes 4 990
Burnout Revenge 9 990
Call of Duty 2 "GOTY" 9 990
Call of Duty 3 ..... 15 990
C&C Tiberium Wars 16 990
Crackdown HUN 14 990
Dead or Alive 4 ..... 8 990
Dead Rising 9 990
Def Jam Icon 16 990
FIFA 07 ..... 16 990
Forza Motorsport 2 HUN..16 990
Gears of War 16 990
Ghost Recon Adv. Warf.2 .16 990
Godfather 16 890
Harry Potter 5 Főnix HUN 16 990
King Kong 9 990
Lego Star Wars 2 ..... 7 990
Lost Planet 16 990
LOTR: Battle for M.E. 2 ..... 9 990
Need for Speed Most W.... 7 490
Need for Speed Carbon 16 990
Oblivion (Elder Scrolls 4) ..11 990
Pirates of the Caribb. 3 ..... 16 990
Project Gotham Racing 3 ...8 990
Quake 4 ..... 9 990
Ridge Racer 6 ..... 9 990
Saints Row 8 990
Shrek 3 ..... 16 990
Spiderman 3 ..... 16 990
Teenage Mutant Ninja T. ..16 990
Tetris Evolution 7 990
Tomb Raider Legend 6 490
Top Spin 2 ..... 9 990
UEFA Ch. League 06/07 ..16 990
Virtua Tennis 3 ..... 17 990
X-Men Official Game 9 990

Wii JÁTÉKOK

Bionicle Heroes 14 990
Call of Duty 3 ..... 14 990
Far Cry Vengeance 16 990
Godfather Blackhand Ed. ..14 990
GT Pro Series 16 990
Harry Potter Főnix rend* ..14 990
Legend of Zelda: Tw.Pri. ..16 990
Mario Party 8* 13 990
Marvel Ultimate Alliance ..13 990
Medal of Honor Vanguard 14 990
Meet the Robinsons 13 990
Mortal Kombat Armag. 14 990
Open Season 16 990
Pirates of the Caribb. 3 ..... 13 990
Prince of Persia: Rival S. ..15 990
Rayman Raving Rabbids ..16 990
Resident Evil 4* 13 990
Shrek 3 ..... 14 990
Sonic and the Secret R. ..16 990
Spiderman 3 ..... 14 990
Splinter Cell Double A 16 990
Tony Hawk's Downhill J. ..12 990

PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK

24 - HUN 5 990
25 to Life 6 990
Black 4 490
Brothers in Arms 5 990
Brothers in Arms Earned in7 490
Burnout 3 Takedown 6 490
Burnout Revenge 6 490
Burnout Dominator 14 990
Call of Duty Finest Hour.... 6 990
Call of D. 2 Big Red One ...8 990
Call of Duty 3 ..... 16 990
Canis Canem Edit (Bully) ..12 990
Cars (Verdák) 7 990
Chronicles of Narnia 6 990
Code of the Samurai 3 990
Downtown Run 3 990
Driver 3 ..... 5 990
Enter the Matrix 7 590
FIFA 06 HUN 6 490
FIFA 07 HUN 14 950
FIFA Street 2 ..... 6 490
Fight Night Round 3 ..... 6 490
Final Fantasy XII 14 390
Formula One 05 ..... 3 990
Formula One 2006 ..... 5 990
FreakOut 5 990
Gene Troopers 4 990
Getaway Black Monday 3 990
God of War 5 990
God of War 2 ..... 16 990
Godfather 6 490
Gran Turismo 4 ..... 5 990
Grand Theft Auto 3 ..... 5 990
GTA Vice City 5 990
GTA San Andreas* 8 990
GTA Liberty City Stories.... 7 990
GTA Vice City Stories 6 990
GTA Vice C +Vice C. Stor..9 990
Gyűrűk Ura Harmadkor..... 6 490
Két torony (Two Towers)..6 490
Király visszatér 6 490
Happy Feet 6 490
Harry Potter Kviddics 6 490
HP 1 Bölcsek Köve 6 490
HP 2 Titkok Kamrája 6 490
HP 3 Azkabani fogoly 6 490
HP 4 Tűz serlege 6 490
HP 5 Főnix rendje HUN* 14 950
Hawk Kawasaki Racing 3 990
Hitman Triple Pack 6 990
Jak and Dexter 3 990
Jak 2: Renegade 3 990
Jak 3 ..... 3 990
Jak X 3 990
Killzone 5 990
King Kong 7 490
Lego Star Wars 2 ..... 7 990
Madagascar 8 990
Matrix Path of Neo 7 990
Marvel Nemesis 14 990
Medal of Honor Frontline ...6 490
Medal of Honor Rising S....6 490
MoH European Assault 6 490
Medal of Honor Vanguard 14 990
Midnight Club 3 DUB Rmx 4 990
Mortal Kombat Shaolin M. .6 490
Mortal Kombat Armagedd 10 990
Moto GP 4 ..... 3 990
Nascar 08 (július)* 14 990
Need for Speed U. 2 ..... 6 490
Need f. S. Most Wanted 6 490
Need for Speed Carbon ...14 990
Outrun 2006 ..... 7 990
Pirates of the Caribbean 2..7 490
Pirates of the Caribb. 3 ....13 990
Prince of Persia Sands 3 990
Prince of P. Warrior Within .5 990
Prince of P. Two Thrones ...7 490
Prince of Persia Trilogy 9 990
Racing Simulation 3 ..... 3 990
Ratchet and Clank 3 990
Ratchet and Clank 2 ..... 3 990
Ratchet and Clank 3 ..... 3 990
Ratchet Gladiator 3 990
Rayman 10th Anniversary...7 490
Rayman 3 ..... 3 990
Rayman Raving Rabbids 9 990
Red Star 5 990
Shrek 2 ..... 6 990
Shrek 3 ..... 13 990
Sims 2 ..... 6 490
Sims 2 Házi kedvenc HU ..14 950
Soul Calibur 3 ..... 3 990
Spectral vs Generation 3 990
Spiderman 2 ..... 7 990
Spiderman 3 ..... 13 990
Splinter Cell 3 990
SC Pandora Tomorrow 3 990
SC Chaos Theory 6 990
SC Double Agent 11 990
Spongebob Volcano Isl. ...10 990
Star Trek Encounters 2 990
Star Wars Battlefront 2 ..... 9 990
Star Wars Episode III 8 990
Stock Car Crash 3 990
Stock Car Speedway 3 990
Teenage M. Ninja Turtles ...9 490
Tekken 5 ..... 5 990
Test Drive Unlimited 5 990
Tomb Raider Ann.. 2 lem. 12 990
Tomb Raider Ann.. 3 lem .14 990
Tourist Trophy 5 990
Transformers* 13 990
WRC 4 ..... 3 990
WRC Rally Evolved 5 990
XIII 5 990

PSP JÁTÉKOK

Brothers in Arms D-Day ...13 990
Burnout Legends 6 490
Burnout Dominator 11 990
Call of Duty: R. To Victory 11 990
Cars (Verdák) 9 990
Crush 11 990
Daxter 11 990
Diner Dash 11 990
Dragonball Z Shin Bud.2..12 990
Driver 76 ..... 12 990
Dungeon Siege: Throne.... 9 990
F1 Grand Prix 5 990
FIFA 06 ..... 6 490
FIFA 07 ..... 11 990
FIFA Street 2 ..... 6 490
Formula One 2006 ..... 5 990
Ghost Rider 11 990
GTA Liberty City Stories...12 990
GTA Vice City Stories..... 12 990
Harry Potter 4 Tűz serlege.6 490
Harry Potter 5 Főnix r.* 11 990
Killzone Liberation 5 990
King Kong 7 990
Lego Star Wars 2 ..... 12 990
LocoRoco 5 990
Lord of the Ring Tactics 6 490
Lumines 5 990
Lumines 2 ..... 9 990
Medal of Honor Heroes..... 5 990
Medievil Resurrection 5 990
Moto GP 5 990
Need for Speed Most W....6 490
NfS Carbon Own the City..11 990
Pirates (Sid Meier's)..... 11 990
Pirates of the C.: Dead M.12 990
Pirates of the Caribb 3 ..... 11 990
Prince of Persia Revelat. ...7 990
Prince of P Rival Swords .13 990
Ratchet and Clank: Size ..14 990
Ridge Racer 5 990
Ridge Racer 2 ..... 5 990
Shrek Smash n' Crash 9 990
Sims 2 ..... 6 490
Sims 2 Pets 11 990
Spiderman 3 ..... 13 990
Star Wars Battlefront 2 ..... 8 990
Teenage M. Ninja Turtles .11 990
Tekken Dark Resurrection .5 990
Test Drive Unlimited 11 990
TOCA Race Driver 3 Ch... 11 990
Tomb Raider Anniv. (július)* ..Jön
UEFA Ch. League 06/07 ..11 990
Untold Legends 9 990
Warriors 9 990
Wipeout Pure 5 990
World Rally Champ. 5 990
X-Men Legends 2 ..... 9 990
Zendoku 11 990

Szoftver Áruház

PC játékok
Playstation 2 és 3,
Playstation Portable,
XBox 360 játékok
DVD filmek

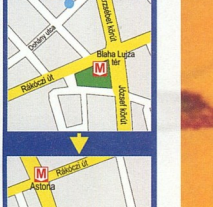
Cím: Budapest, VII. ker. Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig

AUGUSZTUSBAN
KÖLTÖZÜNK A BELVÁROS SZÍVÉBE!

A már megszokott óriási választékunk és kellemes áraink mellett most még könnyebben juthat el majd hozzánk!

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!

Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 7, 8, 15, 73, 78, 104, 112, 239(p)
Villamos: 47, 49 – Troli: 83, 89



Csomagküldés! MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

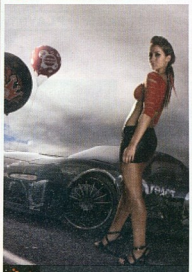
Internetes rendelés:
Minden termék raktáron!
Várható érkezés:
már a következő munkanap!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.
Cégünk bejegyzett csomagküldő.
Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
INTERNET ÁRUHÁZ!
0-24h, egész nap
Online, friss termékinformációval, listával
www.galaxisnet.hu

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2007.07.12-07.31., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelven

PLAY!



INFO

KIADÓ	ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ	EA BLACKBOX
PLATFORM	PS2, PS3, PSP, X360
MEGJELENÉS	2007/4. NEGYEDÉV

irta: Hredenc

NEED FOR SPEED PROSTREET

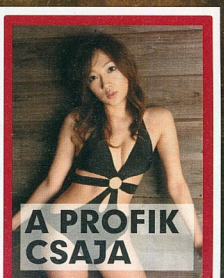
Tizenhárom év óriási idő a játékiparban. Ha egy sorozat képes ilyen hosszú távon nemcsak fennmaradni, de folyamatosan az élbolyban versenyezni, megérdemli a figyelmet és az elismerést. Márpedig az EA Need for Speed sorozata 1994-ben startolt, az őskövület 3DO konzolon, azóta 10 rész készült el belőle (más számolás szerint, a két V-Rally és a Motor City Online címeket is beleszámítva 13). Az utóbbi időben az újabb részek fogadtatása már elég vegyes volt, sokan vádolták azzal az EA-t, hogy

az Underground, Underground 2, Most Wanted és Carbon egy kaptafára készült, minimális változtatásokkal, egy-két plusz játékelemmel. Nyilvánvaló volt, hogy a kiadónak ezekre a vádakra valahogy válaszolnia kell, és a leglogikusabb lépés egyben a legmerészebb is: teljesen szakítani az NFS hagyományaival.

Az új epizód tehát, ha „Xbox-terminusban" akarom megfogalmazni, a Project Gotham Racing helyett a Forza Motorsporttal kél versenyre, azaz az arcade, illegális utcai versenyek világából a szimuláció felé mozdul el, épített pályákra költöztetve a vasakat, ennek minden vonzatával együtt. Mondom, bátor döntés ez, a rajongók máris háborognak, de mi egyelőre ne temessük a játékot, inkább nézzük meg, mit is kínál nekünk ez az új módi!

A SZIMULÁCIÓ DISZKRÉT BÁJA

A fejlesztőcsapat tulajdonképpen most is az utcai versenyzést vette alapul, ám meg kellett állapítaniuk, hogy mára e szcéna kultúrája erősen teljesítménycentrikus lett, keményen módosított autókkal, éles, néha komoly csattanókkal tarkított küzdelmekkel, sokkal erősebb adrenalinlöketekkel. Nem tettek tehát mást, mint hozzáigazították ehhez sorozatukat. A játék alapját képzeletbeli hétvégi autós események, fesztiválok jelentik szerte a világban, a helyszíneket valós pályák alapján modellezik le, a szakmának bemutatott demóban például az észak-kaliforniai Infineon Raceway szerepelt. Eme banzájokon különféle versenyszámokban mérhetik össze tudásukat a résztvevők: drag (gyorsulási párbaj, adott táv minél rövidebb idő alatt), drift (a „kanyarokban csúsztatós", látványos küzdelem), grip (a hagyományos körverseny; miután a driftelők olyan népszerűek lettek, a „sima körözők" is kitaláltak maguknak egy királyul hangzó nevet) és speed challenge (sebességi kihívás). Ezek az összképi viadalok saját szabályrendszerrel rendelkeznek, melyeket a szervezők és résztvevők állítanak össze, és általában meglehetősen megengedőek a géposztályok, módosítások, versenyzők tekintetében. A lóerő az ezres határ fölé kúszik, és ebben a magasságban már



A PROFIK CSAJA

A hagyományoknak megfelelően ebben a részben is szerepelnek gyönyörű indítócsajok, a fejlesztők ezúttal az ázsiai-csendes-óceáni térségből szemezgettek. Két hölgyet ismerünk eddig: Krystal Forscutt, egy ausztrál szépség, az ottani Big Brother egyik üdvöskéje, és Ohashi Sayoko, egy feltörekvő japán tündérke.

"A ProStreet több újdonságot hoz a Need for Speed-ek világába, mint az utóbbi három rész összesen"

a technológia, a gépek nyers, brutális ereje, a pilóták képessége, no és persze a kérlelhetetlen fizika játssza a főszerepet.

Mindez a játékban több területen csapódik le. Először is a járgányok reálisabb megjelenést kapnak, a poligonszám 21 ezerre nőtt, a gondosan, egyedileg modellezett alkatrészekből felépülő verdák valóban sokkal jobban hasonlítanak az eredeti jószágokra (amiket eddig láttunk a képeken, videókban és demóban: Mazda RX7, Mitsubishi Eclipse, Plymouth Barracuda, Toyota Corolla, Audi RS4). A második, ehhez kapcsolódó pont, hogy immár a járművek törnek is, mégpedig ez is meglehetősen valósághűen néz ki, az említett alkatrészek tehát a fizikai behatásnak (és anyaguknak) megfelelően esnek le, sérülnek, deformálódnak, ami nemcsak látványos dolog, de persze tovább növeli az adrenalin-flash hatását is.

A harmadik részterület a gépek módosítása. A Carbonban megismert Autosculpt technológia visszaköszön, ám ez is sokkal ütősebb módon. A tuninghoz mélyen nem konyító játékosok most is egyszerűen, pár alkatrész, sőt akár komplett, a valóságban is létező csomagok beszerelésével befolyásolhatják paripáik teljesítményét, viselkedését, menettulajdonságait. Akik azonban szeretnek pepecselni és értenek is ehhez, komolyabban is beleásthatják magukat a motor, felfüggesztés, karosszéria és egyéb részegységek lelki világába. Mivel minden

"A sérülések remélhetőleg ki fognak hatni az autók vezethetőségére is, és nem csak a festésre..."

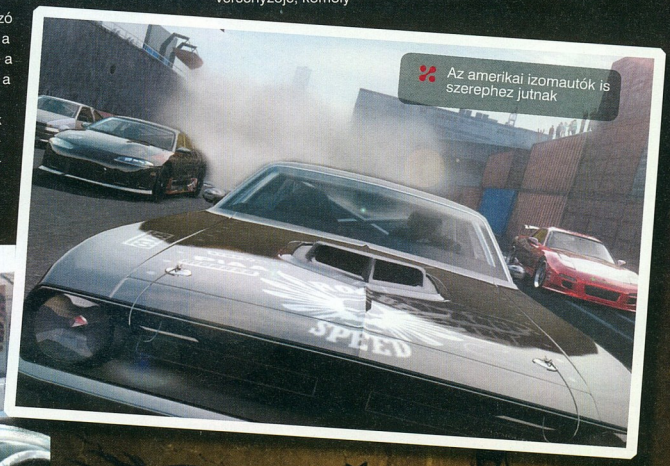
esemény, sőt minden kihívás más-más követelményrendszert, beállítást kíván, ezért megjelenik egy új móka: ha elkészítünk egy, az adott versenyre alkalmas tuningcsomagot, azt mintegy tervrajzot elmenthetjük, és később ezeket előveve egy mozdulattal végrehajthatjuk a teljes átszerelést – sőt, ezeket a terveket online módban meg is oszthatjuk másokkal. Ebben egyébként benne van a lehetőség arra, amit az EA ki is emelt: a közösségben immár nemcsak a legjobb pilótáknak, de a legjobb tuningmestereknek is kiemelt szerepe és helye lehet.

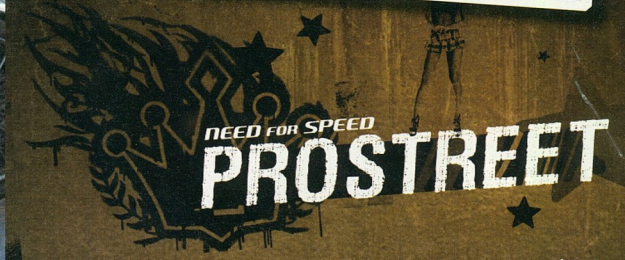
KIRÁLYSÁG, MINDEN TÉREN

A játék sztorimódja is megváltozik, s bár még a részletek nem tisztázottak, az ígéretek szerint rengeteg motivációt kapunk, hogy

sük a történetet. Az egyes versenyszámokban egyébként királyi rangot kapunk (Drift King, Grip King, stb. – sőt az egész banzájnak is lesz egy „uralkodója", a Showdown King), pontosabban: az e titulust viselő bajnokokat hívhatjuk ki, hogy megszerezzük tőlük a trónust.

Magáról a látványról már érintőlegesen szó esett a realizmus kapcsán, ideértve mind a kocsikat (főleg jól felpimpelve), és persze a szanaszéjjel röpködő alkatrészeket, vagy a súrlódó fémek nyomán felcsapó szikraesőt, de természetesen a körítés is ennek megfelelő. Ami az Undergroundban a küszöb alá szerelt neoncsövek fényét tükröző nedves aszfalt volt, az a ProStreetben a füst – no nem a kipufogót elhagyó, hanem a felsíró kerekek alól előtörő, ami igazi macsó dolog, lássuk be. A hanganyag tekintetében ugyanez a helyzet: középpontban a motorzaj, karosszériazörej és egyéb muzsika, alá pedig a megszokott zenei választék, ám ezúttal sokkal inkább a világzene felé mozdulva, lévén a színhelyek is bejárják a glóbuszt. Csúszós pályán fog elstartolni tehát az EA új versenyzője, komoly mezőnyben, de ha értő módon tuningolják fel a mesteremberek - és erre az eddigiek alapján minden esély megvan -, ismét az élmezőnyben végezhet, kiengesztelve a régi rajongókat, és újakat meghódítva. Drukkolunk neki – főleg, mert idén már reméljük több platformon is magyarul fog megszólalni…

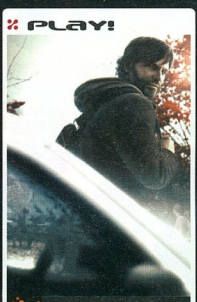




UBI 2007

A Ubisoft nemrégiben igen kellemes dologgal kedveskedett nekünk: meghívtak minket Párizsba egy privát játékbemutatóra, ahol már az E3 előtt megmutatták szinte az összes idei évre szánt játékukat. A következő kilenc oldalon ezekről olvashattok, de következő hónapban is érdemes lesz visszatérni, hiszen még olyan alkotások maradtak rejtve, mint az új Prince of Persia, a Beowulf film, vagy a Lost tévésorozat feldolgozásai!

PLAY!



INFO

FEJLESZTŐ UBISOFT MONTREAL
PLATFORM X360
MEGJELENÉS 2007. OKTÓBER

Lesújtó véleményünk van a helyi őrségről

SPLINTER CELL CONVICTION

Sam Fisher visszatért. Sajnos nem abban a formában, ahogy megszoktuk: a világmegmentő hősből koszlott és borostás, ballonkabátos fickó lett, akinek már a túlélésért kell küzdenie. Előző számunk címlapsztorijában mindent elolvashattatok, amit tudni lehet a játékról – most azonban arra derült fény, hogy a gyakorlatban mindez hogy működik.

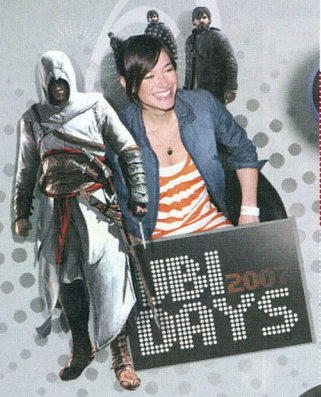
Az egész történet Washingtonban játszódik, így nem tudjuk, hogy a bemutatott pálya pontosan hol is kap majd helyet a játékban, mindenesetre a cél az volt, hogy eljussunk egy kávézó szerverszobájába (?), ahol a biztonsági kamerák anyagai közül kellett letöltenünk valami életfontosságút. A pálya (illetve minden bizonnyal csak a pálya egy apró részlete) tulajdonképpen három problémát adott Samnek. Először a pincéből a felszínre vezető úton kellett valamit kezdeni néhány őrrel. Ezúttal ez nem a lopakodás és a hátulról támadás ideje volt: felkapott egy széket, vagy poroltót, vagy monitort, azzal megdobálta támadóit, majd néhány ökölcsapással leteritette őket.

Ezt követte a park, ahol egyrészt el kellett kerülnie az őt kereső őröket (egy kis kijelző mutatta, hogy mennyire gyanús éppen), másrészt meg egy fixen posztoló fickót kellett elcsalnia valami balhéval.

Egy izben egy laptopot, máskor meg egy mobilt lopott el valakitől, az elkezdett kiabáni, a rendőr meg odament megnézni, mi a baj. A harmadik helyszín hasonló volt, de ott kicsit durvább módon kellett feltűnésmentesen balhét kavarnia: a kabátja rejtekéből belelött egy hotdog-árus gázpalackjába, és a robbanás által keltett káoszban juthatott be végül a kávézóba. A grafikán még van mit fejleszteni (sok hiba volt az árnyékokkal), a fizika bevezetése ez alapján nem volt forradalmi változtatás, és a lassú mászkálás a gyanút fogott örök elől inkább idegesítő volt, mint izgalmas – de ennek ellenére bízunk Samben, és ötödik kalandjában!

A dulakodás szó új jelentést kap a SCC-ben

ASSASSIN'S CREED



Mióta bemutatták az Assassin's Creedet, azóta rajongunk érte: az eddigiektől merőben új környezet, a remeknek ígérkező játékmenet és a csodálatos, stílusos látványvilág elragadott minket. Sajnos kipróbálni nem lehetett a játékot, csak egy videót mutattak, illetve el lehetett beszélgetni a játék gyönyörű designerével, az egyik korábbi Playben megszólaltatott Jade Raymonddal.

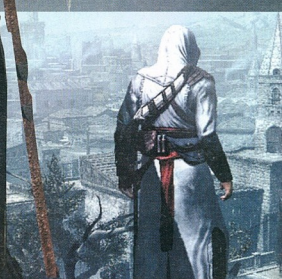
Szerencsére az interjú során kiderült néhány érdekes dolog, ilyen például, hogy ugyan akkora játszóterünk nem lesz, mint a GTA-kban, de így is hatalmas szabadságot élvezünk a küldetéseink alatt. A játék egy elrontott orgyilkos-misszióval indul, melynek következtében hősünket, Altairt lefokozzák. Persze kap esélyt a megváltásra: kilenc embert, a harmadik keresztesháború szálainak titkos mozgatóit kell megölnie – aztán, ha jól értelmeztük a célzásokat, még mindig messze nem lesz vége a játéknak.

Először ki kell deríteni, hogy aktuális célpontunk merre van (mivel három város, és a köztük levő hatalmas terep szabadon bejárható lesz, ez sem kis dolog), majd további információkat kell szereznünk szokásairól, védelméről. Az információszerzés történhet lefizetéssel és fenyegetéssel, lopással és küldetések beválalásával is – és ha minden együtt van, jöhet a végzetes csapás. Ezt a menekülés követi, ami a hasonló játékoktól eltérően egy hosszú folyamat lesz, és nem árt, ha ezt is megtervezzük előre. A látvány csodálatos, az irányítás szóban elmondva furcsának tűnik, de Jade szerint hamar bele lehet majd jönni, szóval igencsak várjuk az E3-at, ahol majd mindezt személyesen is kipróbálhatjuk!

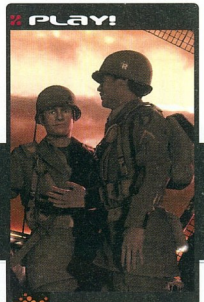
INFO

FEJLESZTŐ UBISOFT MONTREAL
PLATFORM X360, PS3
MEGJELENÉS 2007. NOVEMBER

"Középkori környezetével és változatos játékmenetével az AC lenyűgözött minket!"



BROTHERS IN ARMS 3
HELL'S HIGHWAY



INFO

FEJLESZTŐ GEARBOX
PLATFORM X360, PS3
MEGJELENÉS 2007. DECEMBER

Ugyan a Brothers in Arms az első alkalommal mondott dátumhoz képest bő egy évet fog késni, de az alapján, amit láttunk, megérte, megéri ezt szép türelmesen kivárni. A játék valami döbbenetes lesz, hihetetlen hangulata mellett a játékmenet is rengeteget fejlődött az eddigi részekhez képest. A Market Garden hadműveletben, a szövetségesek egyik stratégiai vereségében fogunk részt venni, és hősünk, Baker örmestert, valamint kis csapatát kell irányítanunk.

Baker igyekszik felnőni a feladathoz, de mivel imádja társait – és mindent elkövetnek a gearboxos srácok, hogy a játékos is így érezzen –, nehéz feldolgoznia, ha valaki parancsai következtében hal meg. És mivel ez elkerülhetetlen, elég drámai színezetet kap a játék – lesz sok átvezető jelenet, párbeszédek, és még néhány rémálmunk is lesz. A játékmenet is lépett egy hasonló szintet: megjelent a realizmus. Igaz, néhány téren éppen ellenkezője történt (az életerőnk regenerálódik, végtelen lőszerünk lesz), de a taktikázás az bizony igazi hadszíntéri gondolkodást kíván. Kezdetnek például a valós fizika alaposan lecsökkenti a fedezékként használható helyek számát – a deszkakerítés például nagyon nem válik be ilyen célra, ezt véresen prezentálták… Két osztagunk, valamint a nácik sokkal okosabbak lettek, az eddig unos-untalanul használt lefoglalom-hátába kerülök-kivégzem metód már nem válik be mindig. A grafika nagyon durva, a bemutatott tízperces szakasz annyira izgalmas volt, hogy beleizzadtunk, szóval az év egyik nagy befutójával állunk szemben!

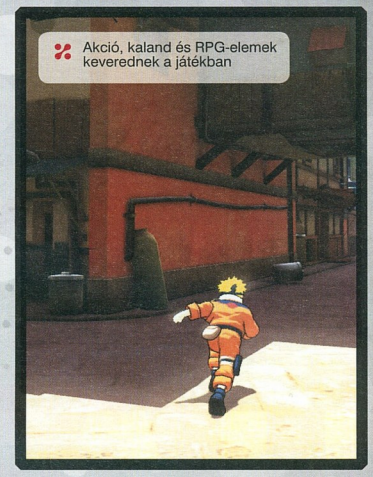
NARUTO
RISE OF A NINJA

Bár nálunk valószínűleg nem mindenkinek ismerős a Naruto, de jelenleg a One Piece és a Bleach mellett ez a világ legnépszerűbb mangái közé tartozik – Japán után az idei évben hódította meg Amerikát, és júniusban már magyarul is megjelent az első kötet. Persze ez már 30-nál is több játékot hozott magával, de igazából nem sok ment túl a „rakjuk össze a karaktereket egy közepesen gyenge verekedős játékban" koncepcionál. Eddig.

NARUTO ULTIMATE NINJA 2

A Rise of the Ninjánál már említettem, hogy a Namco Bandai sorozatban készíti a szérián alapuló verekedős játékait, ezek közül a legutóbbi a nálunk nyáron megjelenő Ultimate Ninja 2. Szerencsére ez már többet kínál, mint elődei, az Ultimate Road játékmódban például az első anime-évad eseményeit követhetjük végig, folyamatosan kapva az új harcosokat és kihívásokat (győzz X időn belül, maradjon Y energiád, nem kaphatsz be Z-nél több speciális támadást stb.). A grafika egész szép, bár az amerikai tesztek borzalmas nehézségről és elbaltázott irányíthatóságról szólnak – majd meglátjuk, hogy az európai kiadó Atari dolgozott-e ezeken a dolgokon…

A Ubisoft kanadai elitcsapata dolgozik a játékon, és bizony ez meg is látszik rajta: valami zseniálisan néz ki, ráadásul sokkal többnek ígérkezik, mint bármelyik eddigi manga/anime átirat. Elsőként persze a látvány az, ami mindenkit megfog: ez egyszerűen ugyanúgy néz ki, mint a rajzfilm. Köszönhetően a stílusosan alkalmazott cel-shading technológiának, és a hatalmas odafigyeléssel elkészített tájaknak, karakter-

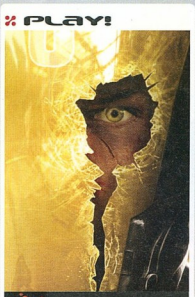


eknek, egyszerűen tényleg ki kell jelenteni – ennél élethűbb rajzfilm-átirat még nem született.

Ráadásul nem csak a látvány, de a tartalom terén is ügyeltek a részletekre: az első 80 rész (bennfentekulunk a tanárokkal folytatott párbeszédekből. A játék nyitott szerkezetű lesz, a játék világát szabadon bejárhatjuk, teljesíthetjük az emberektől kapott küldetéseket, tanulhatunk az oktatóktól, és persze verekedni is megtanulunk. Ez nagyjából a mintegy bónusznak kapunk egy hagyományos kétfős verekedős módot is, ahol vagy 40 szereplő vár ránk a saját extra ninjutsu mozdulataikkal (ezek minijátékokként jelennek meg), no meg az online bajnokságokkal, toplistákkal. Mi azonnal, az első

"Általában az anime-átiratok siralmas minőségűek, de a NARUTO kivétel lesz a szabály alól!"

seknek: a Gaara elleni első harc lesz a nagy finálé, a lezárás) teljes egészében feldolgozásra került. Így tehát a ninjatanonc Narutót fogjuk irányítani, akinek képességeit jelentősen befolyásolja a benne lakó gonosz rókadémon – be fogjuk járni a falunkat, Konohát, találkozunk az ismerős arcokkal, játék 30-40%-át fogja kitölteni, és Naruto óriási mozgáskultúrájának, valamint az ellenfelek egyediségének köszönhetően nem fogjuk egyhamar megunni. Ütések, rúgások, ugrások, kombók, ninjutsu – mindent bevethetünk! A 25 órás kaland végigjátszása után sincs mindennek vége, hiszen videónál belezúgtunk a Rise of a Ninjába, és aki ad neki egy esélyt, azzal is ugyanez fog megesni. Nagyon nagy kár, hogy PS3-ra sosem jöhet ki, hiszen arra a platformra a Namco Bandai-nál vannak a jogok, ők meg inkább az ennél sokkal egyszerűbb verekedős cuccokat erőltetik…



PLAY!

INFO

FEJLESZTŐ UBISOFT MONTREAL
PLATFORM X360
MEGJELENÉS 2007. DECEMBER

HAZE

Szegény Haze sosem tud minket lenyűgözni. Amikor először bemutatták nekünk, a tavalyi E3-on, tulajdonképpen semmivel nem tudott többet, mint a show-n kint levő ezernyi másik átlagos FPS, és most, azért jelentősen felfejlesztett formában sem volt olyan, hogy beájuljunk tőle. Nem tűnt persze rossznak, csak éppen az a bizonyos megfoghatatlan extra hiányzott belőle, amitől egy játék kiemelkedik a hasonló játékok tengeréből.

Gyakorlatilag egy sci-fi környezetbe helyezett FPS-ről van szó. 2047-ben járunk, amikor lényegében az egész világot a Mantel nevű cég irányítja. Ők gyártják az élelmiszert és a bútorokat, a gyógyszert és a fegyvereket, ők építik a házakat, tőlük veszik az áramot, és övék az összes tévéadó. Mi egy Shane Carpenter nevű fiatal

"A játék négyfős kooperatív-módja jó mókának tűnik, de ezen túl nem mutatott sokat..."

Ezek a srácok sárgák lettek az irigységtől...

zsoldost alakítunk, aki a Mantel egyik elit egységében küzd az alacsony számban tenyésző rebellisek ellen. Ez az alap kiindulási pont, és többet a fejlesztők sem mondanak – viszont minden második mondatuk egy félig rejtett utalás volt arra, hogy ez a felállás hamar meg fog változni. Így aztán tippünk szerint hamar átállunk majd a felkelők oldalára, de legalábbis kilépünk a cégtől (esetleg az 1984 mintájára jól megtörnek minket), akármi is lesz, az esélyes, hogy mélyebb lesz a dolog a „jönnek az alienek, lődd le őket" klisénél.

A történet persze egy dolog – és egy FPS-nél még nem is a legfontosabb tényező. Ennél sokkal fontosabb a játékmenet, a játékmódok, és persze az egésznek a tálalása. Lássuk a játékmenetet: lövöldözés dzsungelben és gyártelepen, sivatagban és városban – mindez a ma már elvárható járműves részekkel és fizikával megtámogatva. A nagy extra a Nectar nevű váladék, ami a minden Mantel-harcos nyakába vágott csövön keresztül érkezik, ha kell egy kis extra. A Nectar javítja látásunkat (az ellenfelek vörösen kezdenek ragyogni), ösztöneinket (a gránátok, csapdák látszanak), pontosságunkat (automatikusan tüzelünk, amikor egy ellenfél a célkeresztbe kerül). Az igazi móka az, hogy túl lehet adagolni, ekkor káros módon aktiválódnak a képességek: mindenki világítani kezd, és akárki is kerül a célkeresztbe, arra rálövünk. És mivel ilyenkor néha kontrollálhatatlanul mozgunk (karakterünk ugye vergődik), komoly esély van rá, hogy egy-egy ilyen epizód után ellenség és barát nélkül maradunk…

A játék négy fős kooperatív-módban is végigjátszható lesz, ám ez sajnos még eléggé szaggatott a bemutatón. A grafika legjobb pontjai kétségtelenül a csodálatosan renderelt videók voltak, játék közben minden kicsit fakónak tűnt. És bár a fejlesztők azzal villogtak, hogy ez egyike azon kevés multiplatform játékoknak, melyeknél a vezető fejlesztési plterület a PS3 (olyannyira, hogy X360-on csak jövőre jelenik meg), a grafika nem volt lenyűgöző. Igaz, csúnya sem – a semmi extra kifejezés illik talán rá leginkább. A Haze-nek még bőven van ideje javulni a megjelenésig, és erre szüksége is lesz, ha az őszi játékáradatban helyt akar majd állni.

PSP toplista

ANGLIA 07.06.24.-07.06.30

VIRTUA TENNIS 3
KIADÓ: SEGA
FEJLESZTŐ: SUMO DIGITAL
PLAY! értékelés – 81%

POTC: AT WORLD'S END
KIADÓ: DISNEY INTERACTIVE
FEJLESZTŐ: EUROCOM
PLAY! értékelés – 75%

MGS PORTABLE OPS
KIADÓ: KONAMI
FEJLESZTŐ: KONAMI DIGITAL
PLAY! értékelés – 90%

GTA: VICE CITY STORIES
KIADÓ: TAKE 2
FEJLESZTŐ: ROCKSTAR LEEDS
PLAY! értékelés – 91%

HARRY POTTER: TOOTP
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: REBELLION
PLAY! értékelés – 85%

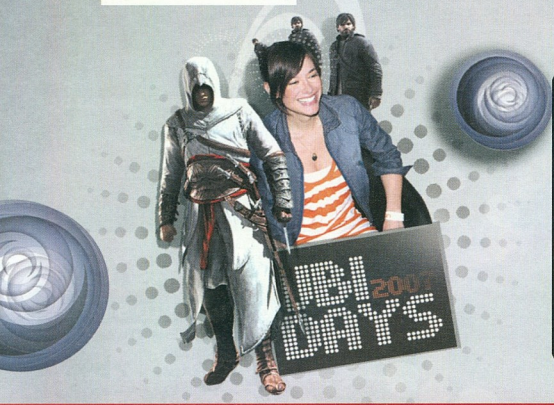
SOCOM FIRETEAM 2
KIADÓ: SONY
FEJLESZTŐ: ZIPPER
PLAY! értékelés – --%

COD ROAD TO VICTORY
KIADÓ: ACTIVISION
FEJLESZTŐ: AMAZE
PLAY! értékelés – 70%

RAINBOW SIX VEGAS
KIADÓ: UBISOFT
FEJLESZTŐ: UBISOFT QUEBEC
PLAY! értékelés – --%

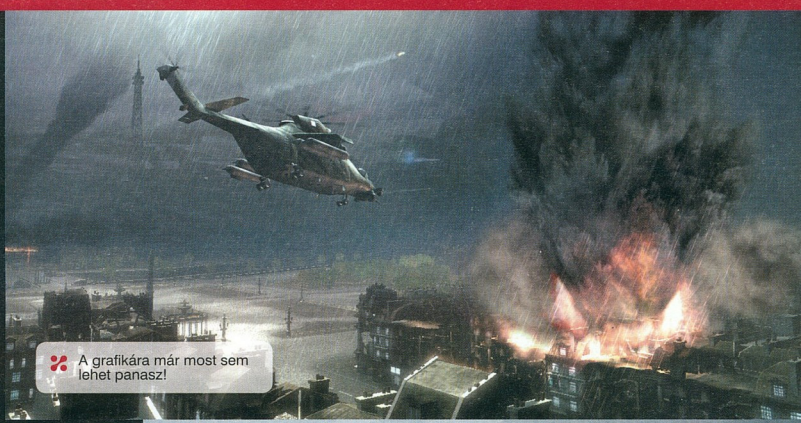
RATCHET & CLANK
KIADÓ: SONY
FEJLESZTŐ: HIGH IMPACT
PLAY! értékelés – 93%

DBZ: SHIN BUDOKAI 2
KIADÓ: ATARI
FEJLESZTŐ: DIMPS
PLAY! értékelés – 60%



ENDWAR

Az EndWart megemlítettük előző számunkban, és ugyan megnézni most nem lehetett, a fejlesztőket meginterjúvolva sok újdonság kiderült róla. Ilyen például, hogy az akciósra, sportjátékoktól megszokottra vett irányítás mellett ezt a stratégiai játékot az elejétől a végéig letolhatjuk egy gombnyomás nélkül is: hangunk segítségével. Ha van egy mikrofonunk, akkor katonai parancsokat kiadva (pl. „hármas osztag foglald el az A célpontot" vagy „az összes tank támadja a légelhárító lövegeket„) mindent kezelhetünk, mintha csak egy igazi tábornokot alakítanánk.



A grafikára már most sem lehet panasz!

A másik sokat ígérő dolog a multiplayer: igaz, a sztori is jó hosszú lesz (Oroszország vs. Amerika, mindez a világ leghíresebb városaiban lejátszva), de a nagy figyelem az online küzdelmekre fog épülni. Ha fellépünk a netre, megjelenik a bolygó térképe, az éppen aktív frontokkal, eseményekkel. Ezekbe csatlakozhatunk bele (az általunk választott oldalt nem lehet később módosítani), és a gép minden héten összegzi a meccseket, így megy tovább a történet, a történelem. Több olyan fejlesztő lesz, aki csak az új fordulatokon, eseményeken dolgozik, így meglehet, hogy egyik nap orosz partraszállás lesz Los Angelesben, és ha az „orosz játékosok" jól szerepelnek, máris Amerikába kerül át a csata – ami persze új pályákat is jelent majd. Sajnos mozgás közben nem láttuk a játékot, de a képek ígéretesek – szóval abban reménykedünk, hogy az irányítás tényleg működni fog!

BLAZING ANGELS 2
SECRET MISSIONS

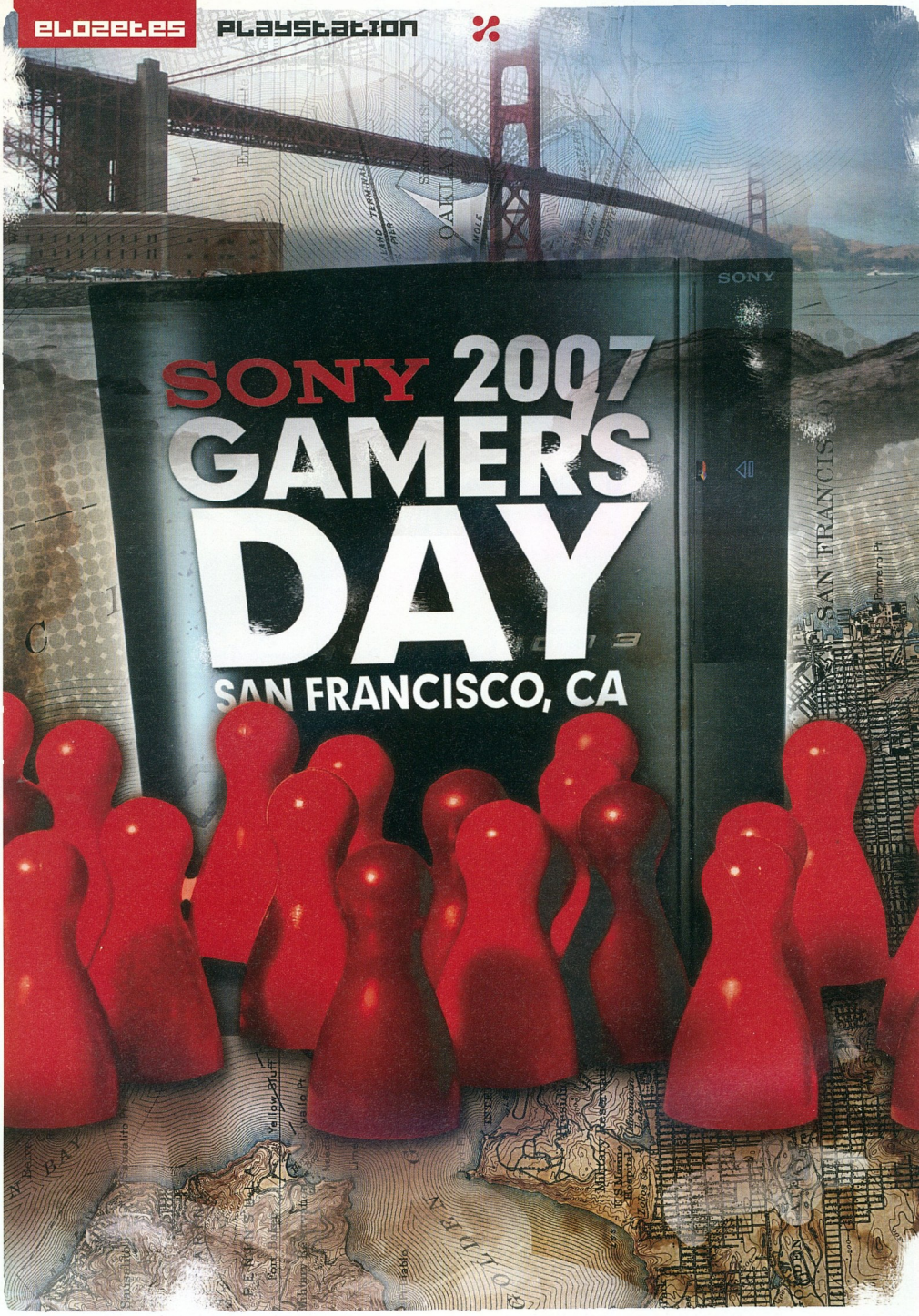
A Blazing Angels egy egész hangulatos kis repülős akciójáték volt az X360 indulása idejéről, és úgy látszik, a hírverés hiánya ellenére is elment belőle annyi, hogy megérje a Ubisoftnak egy új részbe fektetni. A Secret Missions hűen nevéhez különleges kalandokat kínál majd, a standard világháborús helyszíneket el lehet felejteni. Lesz itt Himalája-felfedezés, landolás egy vonaton, kimenekítés a Vörös Térről, és harc a piramisok körül. Mivel a hozzánk hasonló szuperügynökök nem harcolhatnak szokványos felszerelésssel, rengeteg kísérleti cuccot kapunk, a repülőktől kezdve egészen a fejleszthető fegyverzetig – még egy Tesla-féle villámszóró ágyúnk is lesz! A bemutatott verzió már majdnem késznek tűnt, az általunk látott két küldetés teljesen stabilan futott, minden a helyén volt – és mindehhez remekül nézett ki! Az egyiptomi pályán Kairó felett repülve hihetetlen érzés volt látni a szó szerint több tízezer házat, a kis piactereket, az ablakokban száradó ruhákat – aztán meg a Szfinx felett vívtunk bossharcot egy óriási, csak alulról megsemmisíthető zeppelin ellen. Jó lesz ez is, ráadásul most már 16-fős online multi is lesz benne, kooperatív és kompetitív formában

Nem, ez nem vezethető gép, ez főellenség...

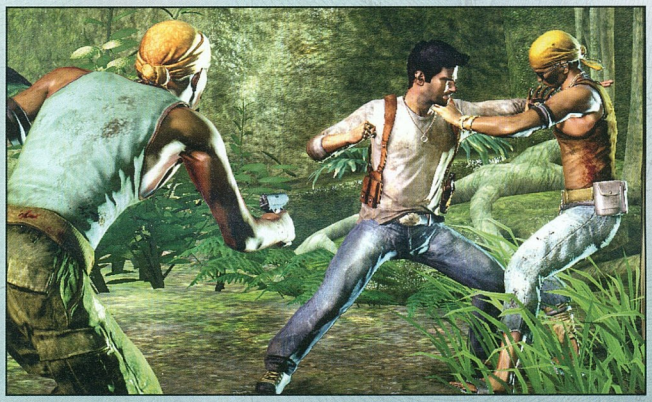
DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC:
ELEMENTS

A Dark Messiah egy nagyon hangulatos, ám programhibáktól sújtott akciójáték volt PC-n – a Ubisoft most megpróbál az előbbire még ráerősíteni, az utóbbiakat pedig kiirtani; így jön össze a játék extra kiadása, az Elements. A program tulajdonképpen egy hosszú, kalandokkal és persze harccal teli utazás végig egy hatalmas világon: orkok és pókok, hatalmas óriások és régi, csapdákkal teli labirintusok várnak majd ránk, no és persze egy rendkívül élvezetes harcrendszer. Alakíthatunk harcost (csatabárd és pallos), varázslót (tűzgolyó és vakítás) és tolvajt (íj és lopózás) – mind más és más taktikát igényel, mindenkinek fejleszthetjük a képességeit, speciális manővereit. Szerezhetünk új cuccokat és varázslöttyöket is. Az egyjátékos-mód nem változik sokat a PC-s eredetihez képest, bár a három új pálya körülbelül két óra plusz szórakozást nyújt. Multiban azonban forradalom lesz, hisz az nagyon nem jött be a játékosoknak. A 12-fős küzdelmek teljesen új pályákon zajlanak majd, a kasztokat is átalakítják, kiegyensúlyozzák, és még több fejlődési lehetőséget építenek hozzájuk. A bemutatott verzió sajnos nem volt túl stabil, kétpercenként fagyott le, szóval egyelőre nem tudjuk, ebből mi válik valóra – viszont a megjelenés előtt két demó is ki fog jönni Xbox Live-ra, szóval ott minden kiderül!

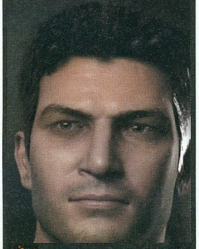
Az orkokra csúnya idők várnak. Nagyon csúnya idők...


SONY 2007
GAMERS
DAY
SAN FRANCISCO, CA
SONY

UNCHARTED
Drake's Fortune



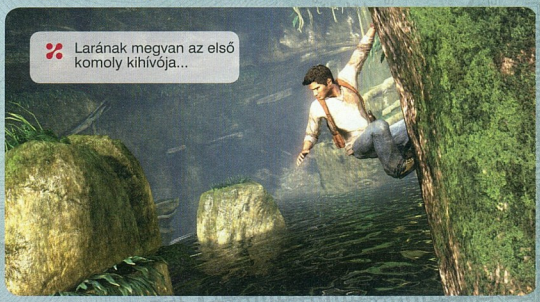
PLAY!



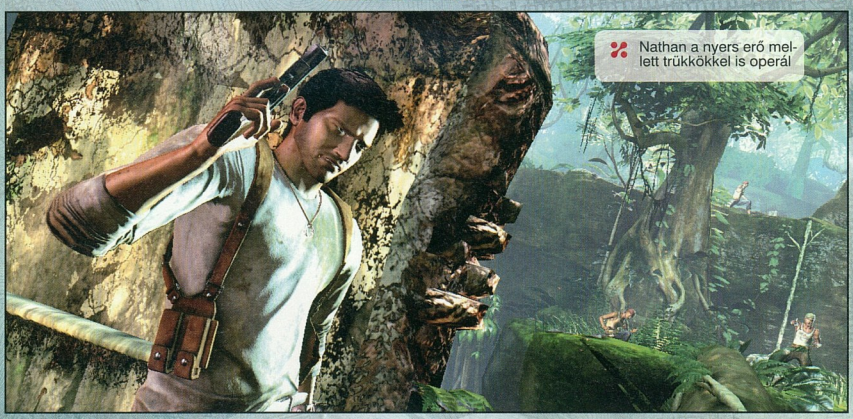
INFO

FEJLESZTŐ NAUGHTY DOG
PLATFORM PS3
MEGJELENÉS 2007. NOVEMBER

A következő oldalakon az idei három legnagyobb PS3-játékkal is találkozhatsz, de mivel róluk a korábbi két számunkban bőven olvashattál, csak röviden térünk ki rájuk. Ami az Unchartedről most kiderült, az az, hogy a játék tényleg fergetegesen gyönyörű – mozgásban ráadásul még sokkalta durvább, mint a képeken, köszönhetően annak, hogy az animátorok valami eszelős munkát végeztek. Bármit is tesz Nathan – és higgyétek el, sok mindent fog tenni! –, az teljesen realisztikusan lesz lemodellezve, szó sem lehet összelógó végtagokról, sziklába olvadó főhősről. Nagy kár, hogy a játékot alig tízórásra tervezik – igaz, az legalább feledhetetlen tíz óra lesz!



Larának megvan az első komoly kihívója...



Nathan a nyers erő mellett trükkökkel is operál

FOLKLORE

Noha a Folklore új játéknak tűnik, korábban, Monster Kingdom néven már mi is írtunk róla. Igaz, akkor még alig volt róla információ, a Játékosok Napján azonban bemutatkozott a Sony új sorozata (legalábbis annak tervezik).

A játék félig akció, félig pedig szerepjáték – mindezt pedig érdekes módon Írországba helyezték a fejlesztők. Ott van ugyanis az átjáró a Netherworld nevű létsíkra, ahol a halottak mellett rengeteg furcsa és agresszív lény is lapul. Természetesen a mi feladatunk az lesz, hogy eljussunk ennek a vidéknek a legmélyére, és jó eséllyel az is, hogy ott helyre tegyünk valami nagyon gonosz kreatúrát. Két karaktert irányíthatunk, Ellen a halott anyját akarja kimenteni innen, Keats pedig próbálja helyrehozni a tér-idő kontinuumban Ellen által keltett hibákat, repedéseket. Lesznek közös pályák is, de ezeken is más küldetéseket, más ellenfeleket fogunk találni, úgyhogy tényleg megéri kétszer is végigjátszani.

Na de mit is csinálunk a Folklore-ban? Leginkább harcolni fogunk – azaz dehogyis, lényeket idézünk, hogy azok harcoljanak helyettünk. A játékot három lénnyel a tarsolyunkban kezdjük, ezeket idézhetjük meg a kontroller megfelelő gombjaival. Ahogy haladunk előre, úgy lesznek egyre keményebbek az ellenfelek – úgyhogy a „legjobb védekezés a támadás" alapon az a legjobb módszer, ha elszívjuk a lelküket. Ehhez le kell nyomni az R1-et, majd a Sixaxis rángatásával (mintha egy halat fárasztanánk horgászbottal) ki kell tépni a kellően legyengített szörnyetegek lelkét. Ha ez megvan, akkor már ők is bevethetők lesznek, úgyhogy megidézhetjük őket gyakorlatilag bármikor – bár természetesen a varázserőnk (vagy akárhogy is fogják hívni) korlátot szab majd ennek.

A játékban közel száztíz ilyen lény lesz, melyek valamilyen mértékben fejleszthetők. Emellett természetesen saját hősünk is „tanul", bár például tárgylista nem lesz – elvégre nem egy igazi szerepjátékról van szó. A különleges feladatokban a két karaktert segítik szellemkísérőik is, Ellent egy madárijesztő, Keats-et pedig egy láthatatlan fickó. Multiplayer nem lesz, de a későbbi letölthető lények tekintetében nem volt ilyen elutasító a japán fejlesztőcég. Mivel idén nem várható igazán erős japán RPG a Sony új gépére, a Folklore lehet a fantasyt kedvelő játékosok legfőbb jutalomfalatkája – főként azért, mert a grafika helyenként valami elképesztő!

A lények lelkének az elszívása látványos dolog

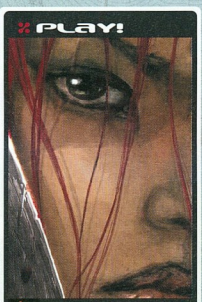
PLAY!

INFO

FEJLESZTŐ	GAME REPUBLIC
PLATFORM	PS3
MEGJELENÉS	2007. OKTÓBER

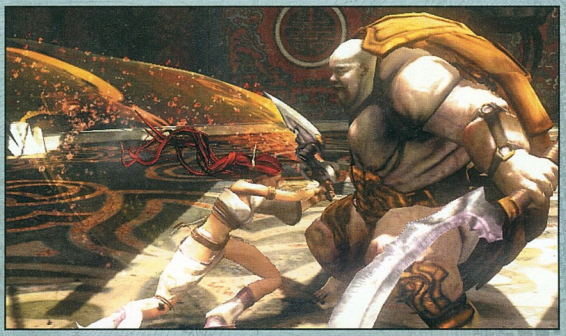
HEAVENLY SWORD

A HS-ról előző számunkban írtunk már, úgyhogy erre a játékra is csak kis helyen térünk ki: mert említés nélkül azért nem hagyhattuk! A gyönyörű Nariko főszereplésével készülő programról sok új részletet most sem árultak el, így még mindig nem tudni, hogy mennyi kalandozás, logikázás és lesz a rendkívül látványos és izgalmas arénaharcok között...



INFO

FEJLESZTŐ NINJA THEORY
PLATFORM PS3
MEGJELENÉS 2007. NOVEMBER



A hormonok fogyasztását nem jó túlzásba vinni...

PS3 TOPLISTA

ANGLIA 07.06.24.-07.06.30

RAINBOW SIX VEGAS
KIADÓ: UBISOFT
FEJLESZTŐ: UBISOFT MONTREAL
PLAY! értékelés – 87%

RESISTANCE
KIADÓ: SONY
FEJLESZTŐ: INSOMNIAC
PLAY! értékelés – 89%

MOTORSTORM
KIADÓ: SONY
FEJLESZTŐ: EVOLUTION STUDIOS
PLAY! értékelés – 91%

HARRY POTTER TOOTP
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: EA UK
PLAY! értékelés – 80%

VIRTUA TENNIS 3
KIADÓ: SEGA
FEJLESZTŐ: HITMAKER
PLAY! értékelés – 82%

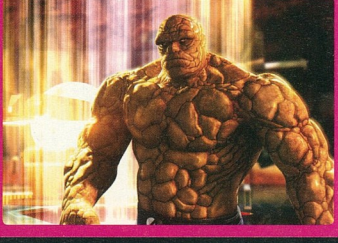
TES IV: OBLIVION
KIADÓ: UBISOFT
FEJLESZTŐ: BETHESDA
PLAY! értékelés – 96%

FANTASTIC 4: ROTSS
KIADÓ: TAKE 2
FEJLESZTŐ: VISUAL CONCEPTS
PLAY! értékelés – 35%

ARMORED CORE 4
KIADÓ: 505 GAMES
FEJLESZTŐ: FROM SOFTWARE
PLAY! értékelés – --%

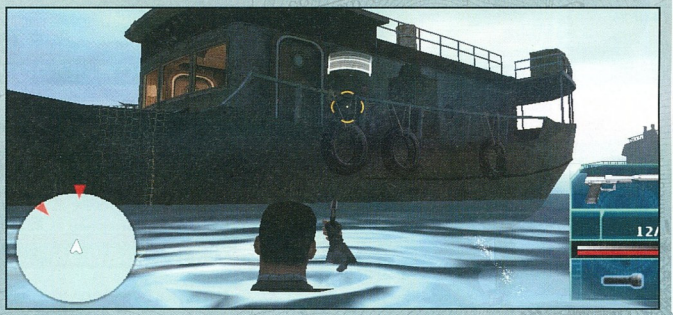
F1: CHAMPIONSHIP ED.
KIADÓ: SONY
FEJLESZTŐ: STUDIO LIVERPOOL
PLAY! értékelés – 85%

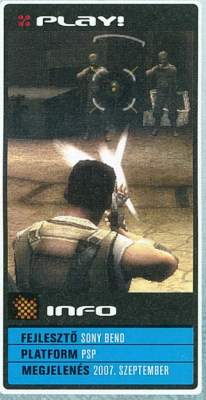
POTC: AT WORLD'S END
KIADÓ: DISNEY INTERACTIVE
FEJLESZTŐ: EUROCOM
PLAY! értékelés – 80%



SYPHON FILTER: Logan's Shadow

A tavalyi Dark Mirror a PSP egyik legjobb akciójátéka volt, nem véletlen tehát, hogy még idén megérkezik a folytatás. A Logan's Shadow pár héttel az eredeti után indul, amikor Logan új bevetésre indul, régi társnője, Lian pedig szabadságra megy. A bevetés nem sikerül, ráadásul a főnökségünk azt gyanítja, hogy ebben Liannak is van része – azt állítják, hogy pajtásunk kettős ügynök. Emiatt aztán az egész ügynökséget leállítják, így különösebb háttértámogatás nélkül, csak a régi haverokra támaszkodva kell valahogy rendet tennünk. Az előző játék stílusa nem változott, tehát most is feszültséggel teli küldetéseket kell teljesítenünk, high-tech fegyverzetünket, valamint sokféle megjelenítésre képes szemüvegünket használva. Bónuszként ehhez megkapjuk a víz alatti küzdelmeket (szigonypuskával), a fedezék mögötti mozgás és a vakon tüzelés lehetőségét, valamint most már késelni is lehet (ehhez egy külön kis minijáték lesz bevezetve). Nagyon úgy tűnik, hogy a siker megismétlődik, és az új Syphon Filter megint az év egyik legjobbja lesz!



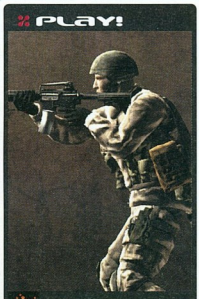


JEANNE D'ARC

A Dark Cloud-ok fejlesztői PSP-n sem szerepelnek rosszul, a Jeanne D'Arc ugyanis meglehetős sikert ért el Japánban. A játék egy körökre osztott stratégia, ahol karaktereink mind egyediek lesznek, külön-külön felszerelhetők, fejleszthetők. Utóbbit skillstone-ok kiosztásával, kombinálásával érhetjük el, illetve a bármikor látogatható, végtelen ellenfelet szolgáltató arénák meglátogatásával. Összesen 14 hőst fogunk irányítani a jó 40 órás kaland során. A fejlesztők dologra igazán büszkék: a játék változatosságára és a körítésre. Előbbi azt jelenti, hogy minden küldetés más lesz, az egyszerű, „ölj meg minden ellenfelet a pályán" stílusú mellett lesz kísérgetés, védekezés, és lesz, amikor egyszerűen csak valahová el kell jutni. A körítés egyrészt vonatkozik a grafikára, ami a szokásos cel-shaded látvánnyal készült, illetve a rengeteg átvezető videóra, melyek között megdöbbentően sok a rajzolt, csodaszép alkotás!

SOCOM Confrontation

Előző számunkban mutattuk be a PSP-s SOCOM-ot, most pedig itt is vannak az első konkrétumok a PS3-as változatról. A Confrontation nem a SOCOM 4 – az az eddigi részeket készítő Zippernél formálódik. Ez tehát nem lesz teljes értékű epizód: csak multi lesz benne, ráadásul az első verzióban öt pályával. A játékot az eredeti, első SOCOM ihlette: kicsi pályák lesznek az utóbbi részek félalföldnyi terei helyett, nem lesznek járművek sem. A Confrontation tehát rejtekhelyekkel teliszórt pályákon fog játszódni, ahol a két csapatba osztott 32 játékos igen feszült meccseket vívhat majd egymás eliminálásáért. Később persze lesz minden, mi szemnek, szájnak és winchesternek ingere: letölthető pályák és fegyverek, később pedig extra játékmódok is. Az eredeti verzió is letölthető lesz, boltokba nem kerül.



INFO

FEJLESZTŐ SLANT SIX
PLATFORM PS3
MEGJELENÉS 2007. AUGUSZTUS

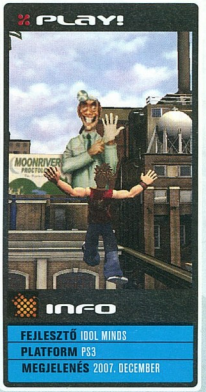
RATCHET & CLANK FUTURE: Tools of Destruction

INFO

FEJLESZTŐ INSOMNIAC
PLATFORM PS3
MEGJELENÉS 2007. NOVEMBER

Imádjuk Ratchetet, így aztán akkor sem hallgathattunk volna, ha az új képek mellett semmilyen új információt nem adtak volna ki. Azonban ez nem így van, két új tudásmorzsát is meg tudunk veletek osztani. Az egyik a Gelanator nevű fegyver, ami lényegében egy zselészóró alkalmatosság: vermeket fedhetünk be vele, vagy mászható oszlopod hozhatunk össze a segítségével. A másik új hír az, hogy a már előzetesünkben is említett Groovatron fegyver működés közben a Stayin' Alive-ot tolja be az ellenfelek arcába, azok arra táncolnak. Hát van ennél jobb?!

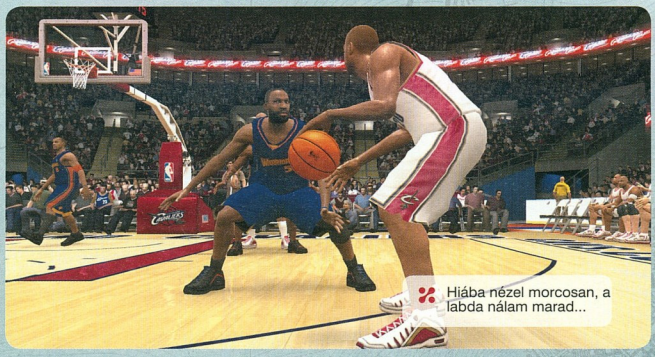
PAIN



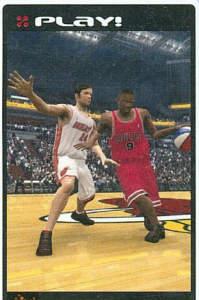
Furcsa játék lesz a Pain, ugyanis az egyetlen cél benne az, hogy minél több fájdalmat okozzunk szerencsétlen karakterünknek. Mintha valami extrém Jackass lenne: ki kell löni magunkat egy hatalmas csúzlából, aztán nézni a remélhetőleg mókás szenvedést. A játék alatt a Havok fizikai motor dolgozik, szóval emberünk realisztikusan fog reagálni minden sebesen közeledő vonatra, házfalra vagy épp hirdetőtáblára. Lesz egy csomó pálya (pl. vidámpark, belváros, építkezés), mindegyiken több startpont, és rengeteg csak nehezen megtalálható célpont, melyek a szokásosnál több pontot adnak, és egyúttal remek lehetőséget a kombózásra. Ráadásul kilövés után sem kell csak néznünk a végeredményt, hanem egyrészt valamennyire a levegőben is manőverezhetünk, becsapódás után meg megkapaszkodhatunk párkányokban, rudakban, hogy módosíthassunk a zuhanás irányán, sebességén.

NBA 08

Mivel tavaly még nem volt EA-féle NBA Live PS3-on, a Sony saját kosárlabdás programja aratta le a babérokat – most viszont már meg kell küzdenie a konkurenciával is. Igaz, a játékon sokat javítottak, azért az elég gáz, hogy a PS3-as verzióban idén sem lesz benne a PS2-es változat legjobb húzása, a sztorialapú, átvezető jelenetekkel megspékelt The Life. No nem baj, legalább a minijátékok online nyúzhatóak lesznek, a grafika is sokat javult, ráadásul a Sixaxis-támogatás is megváltozik, ami a tavalyi gyenge megoldás után elvárható volt. Ezúttal a kontroller térbeli mozgatásával a játékos kezét irányíthatjuk, támadásnál így ezzel lehet cselezni és testcseleket bemutatni, védekezésnél pedig így tudunk pontosan arra védekezni, blokkolni, labdát csenni, ahol csak akarunk. Reméljük ez már tényleg jól fog működni, bár félünk tőle, hogy hosszú távon elég fárasztó lesz ez a kalimpálós blokkolás…



Hiába nézel morcosan, a labda nálam marad...



PLAY!

INFO

FEJLESZTŐ SONY SAN DIEGO
PLATFORM PS3
MEGJELENÉS 2007. AUGUSZTUS

PARAPPA the Rapper

Derék öreg PaRappa tíz éve jelent meg a játékvilágban, és azonnal légiónyi rajongót szerzett magának. A ritmusjátékok elterjedése előtt ő volt az első ilyen hős: egy rendkívül aranyos kutya, aki rappeléssel akarta meghódítani szerelmét. Nagy sajnálatunkra a játék szemernyit sem változott az évtizedes eredeti óta, még egy nyamvadt új számot sem tudtak hozzá írni – merthogy a direkt a játékhoz írt nóták voltak az eredeti rész fénypontjai. Szóval a hat szám megmaradt, és az sem túl vigasztaló, hogy ezek némelyikéhez a megjelenés után a netről új háttérzeneket (tehát nem szövegeket) lehet majd letölteni. Van egy összetákolt multiplayer-mód is, ami abból áll, hogy mindenki egyszerre zúzza ugyanazt a dalt, és a végén a gép azt hirdeti ki győztesnek, aki több pontot ért el. Forradalmi. Mindegy, ha nem teljes áron adják – és ezt nagyon reméljük! –, akkor így is megvesszük, hiszen a játék imádnivalóan szórakoztató.

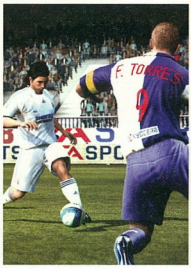
PLAY!

INFO

FEJLESZTŐ SONY JAPAN
PLATFORM PSP
MEGJELENÉS 2007. AUGUSZTUS

PS2, PS3, PSP, X360

PLAY!



INFO

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: EA CANADA
PLATFORM: PS2, PSP, PS3, X360
MEGJELENÉS: 2007. 4. NEGYEDÉV

Írta: Inkidel

FIFA 08

EZ A FOCI NEM AZ A FOCI

Új év, új FIFA. Ezt már megszokhattuk, mint ahogy azt is, hogy a fejlesztők egyre több munkát ölnek bele a játékba – a rókabőrökről már rég nem beszélhetünk (hiába, a konkurencia nagy úr...). Idén azonban az ígéretek szerint minden eddiginél több változást, több fejlődést kapunk. Ráadásul nem csak a játékmódok és a grafika terén, hanem a legfontosabbat, a játékmenetet tekintve is (az alábbiak a PS3-, illetve az X360-verziókra vonatkoznak).

Két alappilléren alakítanak sokat a fejlesztők: a fizikán és az irányításon. A labda most már teljesen külön entitás, nem „kapcsolódik rá" a játékosokra, mint korábban. Így aztán millió paraméter befolyásolja, hogy a labda miként fog gurulni, pattogni, így tényleg életszerű helyzetek fognak kialakulni.

Az irányítás is átalakul, méghozzá a cselezések tekintetében a leginkább. Próbálták ezt már a gombokkal és az analóg karral, de igazán sosem jött össze – mi legalábbis sosem tudtuk tényleg kitanulni a program ezen részét. Na most ez megváltozik: ha lenyomjuk az L2 gombot, akkor a játék átvált cselezési módba, itt pedig a jobb karral lehet előhozni a cseleket. Ezekhez lesz egy teljes oktatómód is a játékban, így aztán tényleg elő lehet majd adni a leghíresebb focisták cseleit, lehet utánozni a sportág legszebb megmozdulásait.

Ezek mellé a mesterséges intelligencián is sokat javítanak, itt érdekes módon az FPS-ekből vettek ihletet. Minden gépi játékos folyamatosan analizálja a helyzetet, és érzékeli, hogy milyen fenyegetések érik őt abban a pillanatban (például az oldalvonal, vagy két rohamozó védő). Ezek összevetése után dől el, hogy merre fog menni, hogy helyezkedik – és persze mindebben a mi taktikai utasításaink, illetve a többiek pozíciója is alapvetően befolyásolja. Ráadásul ehhez még kapunk négy új ligát, egy csomó új stadiont, megint lehet saját bajnokságokat kreálni, 30 éves lett a manager-mód, megmaradnak az online ligák, és atombiztos, 60 képkocka/másodperces lesz a sebesség is. Egy másik nagy újítás a Be A Pro mód, melyben egyetlen játékost fogunk irányítani az egész meccs (szezon) során. Ilyen próbálkozás ugyan már volt, és nem is sült el túl jól, de itt megpróbálják ezt igazi élménnyé tenni. Folyamatosan kapjuk a jelzéseket, hogy jó helyen vagyunk-e, és még ha a csapat ki is kap, de középpályásként jól tettük a dolgunkat, fogunk fejlődni, írnak rólunk a lapok, és előbb-utóbb felkeres minket valami nagy csapat ügynöke is. A megjelenés a szokásos

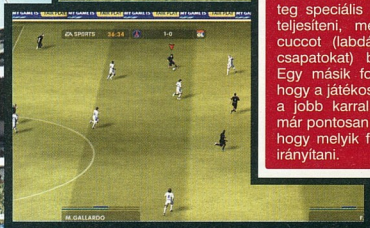
PLAY!

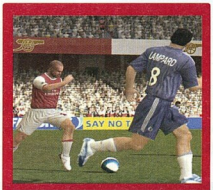
A játékot már kipróbálta Stószi kollégánk, és beszámolója szerint tényleg minden úgy működik, mint ahogy azt a fejlesztők ígérik: a cselezés remek, az AI tényleg javult, és a Be a Pro játékmód is igen szórakoztató.

Ronaldinho adta a focisták mozgását

Az önreklámtól az EA sem riad vissza, nem olyan félős srácok ezek...

A Be a Pro játékmód teljesen új színt hoz a focijátékok változatlan világába





A PS2-VERZIÓ

A FIFA még évekig nem hagyja el az öregecske PS2-t sem. A FIFA 08 PS2-n egy teljesen új játékmóddal fog rendelkezni, amit a fejlesztők a program központi elemének tartanak. A Be A Pro kooperatív változatáról van szó, melyben két játékos állhat össze egy szezonra. Természetesen meccs közben itt sem lehet játékost váltani, de mivel itt akár két teljesen különböző poszton is lehet szerepelni, a játékmenet sokkal változatosabb lesz. Minden pozícióban más dolgokra kell figyelni, ráadásul muszáj lesz összedolgozni is – például a csatárnak is hátra kell jönnie szögletnél, emberelőnynél pedig a középpályások is felmennek támadni. Rengeteg speciális feladatot lehet teljesíteni, melyekkel millió cuccot (labdákat, mezeket, csapatokat) bonthatunk ki. Egy másik fontos változás, hogy a játékosok közti váltás a jobb karral működik, így már pontosan ki lehet jelölni, hogy melyik focistát akarjuk irányítani.

módon október elején esedékes minden platformra, és PS2-n ezúttal is biztos a – megújult, kibővült és még szórakoztatóbb

– magyar szinkron. És ki tudja, talán ez más platformokon is így lesz...

PLAY!

INFO

SQUARE ENIX
SQUARESOFT
PSP
2007. 4. NEGYEDÉV

irta: Infidel

CRISIS CORE

A PSP LEGNAGYOBB ÜNNEPE

Square elég későn jött rá, hogy rajongók millióinak imádják a FF7 világát, hőseit, hangulatát, de legalább méltóképp, több játékkal ünneplik meg a tízéves évfordulót. A Crisis Core lesz a fő ünnepi elem, és ez tényleg egy csodának ígérkezik – azt például le is szögezhetjük, hogy technikailag ez a játék mindent üt PSP-n. Ráadásul a világ hatalmasnak ígérkezik, a fő kaland 25-30 órás lesz, és ez a mellékküldetésekkel, rejtett matériák meglelésével akár meg is háromszorozódhat.

DISSIDIA FINAL FANTASY

A PSP-rajongók nemsokára csak úgy úszhatnak a Final Fantasyban: kijön az első két rész, lesz egy új Tactics, jön ugye a CC, és nemrég egy eddig csak mobiltelefonokon elérhető játékot, a Before Crisist is bejelentették a kis gépre. És ez még nem minden – a következő alkotás Dissidia névre hallgat. Ez egy akciójáték lesz, melyben a korábbi FF-ek hősei indulnak küldetésre, mikor Cosmos és Chaos, a jó és a gonosz isten összecsapnak. A megidézett hősök saját utat fognak bejárni, mindegyiknek a klasszikus ellenségét kell ezúttal is legyőzni – méghozzá a rá jellemző extra képességek segítségével. Eddig csak a FF9 központi alakját, Zidane-t láttuk, de biztos lesz Cloud és Tidus, Squall és Terra is. Jelen állás szerint tíz karakter van, de ezeken felül biztos lesz még néhány titkos figura is. Az akciózás leginkább a Kingdom Hearts stílusához hasonlít, de a pályák egyszerűbbek, kisebbek lesznek – a játék több lesz, mint egy hagyományos verekedős játék, de kevesebb, mint egy kalandozós akciójáték. Mindezt online, multiban is élvezhetjük majd, sőt, a multiplayer bunyók jó megvalósítása a csapat egyik legfőbb célja. Megjelenés: valamikor…

Zidane és Kuja a Final Fantasy IX-ből lehetnek ismerősek, a kis tolvaj és a kékhajú varázsló a Dissidiában ismét kegyetlen küzdelmet fognak vívni.

A játék a Final Fantasy VII eseményei előtt játszódik, és az a Zack lesz a főszereplője, aki anno az alapjátékban is feltűnt néhány rövid – és általában nem könnyen előidézhető – átvezető jelenet erejéig. Ekkor Sephiroth még nem volt az a kis rosszcsont, mint később megismertük, és Cloud sem a világ megmentéséért harcolt, hanem azért, hogy belekerüljön a Shinra cég elitcsapatába, a SOLDIER-be.

A Crisis Core főhőse Zack lesz, Cloud klóntestvére

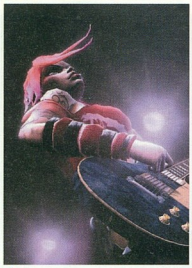
A stílus leginkább a Final Fantasy X2-höz hasonlít, azaz meghatározott küldetéseket kell teljesítenünk, mehasználat) lehet vetődni és háritani, mintha csak egy akciójátékban lennénk. A fürge manőverezésre bizonyszükség is lesz, mert olykor 12 ellenfél is lesz a képernyőn…

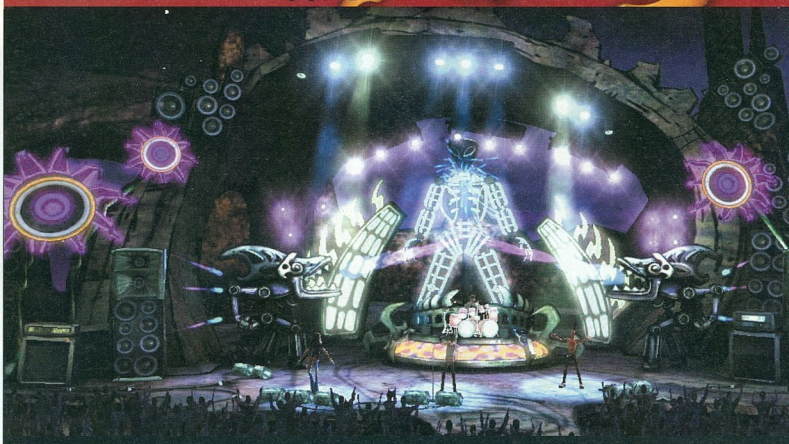
A Crisis Core minden idők leglátványosabb PSP-játéka lesz, reméljük sietnek a fordítással is!

lyek alatt összeáll a Final Fantasy VII elejéig vezető sztori. A csaták a klasszikus random-módon kezdődnek, de alattuk a menüből előhozható szokásos dolgokon kívül (varázslatok, idézések, tárgy-

Ezen felül néha egy kis rulettszerű kijelző indul be, mellyel durva kombókat, az egész csatatérre ható varázslatokat vagy idézhető lényeket nyerhetünk. A játék tele lesz renderelt, illetve a játékmotorral készült videókkal – végig szinkronizálva! – rejtett ellenfelekkel és küldetésekkel, titkos matériákkal (azaz varázserőt adó gömbökkel), nehezen megszerezhető idézhető lényekkel – csak azt szeretnénk tudni, hogy angolul mikor jelenik meg végre…

PLAY!





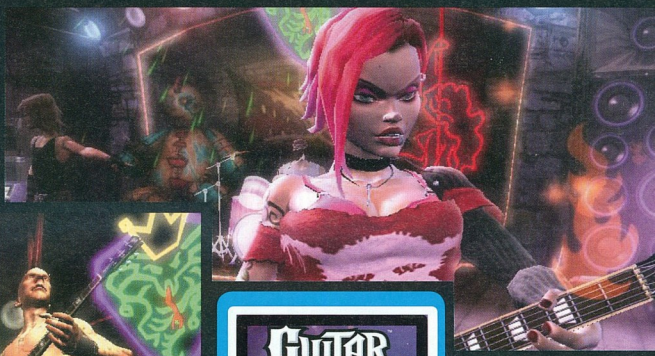
INFO

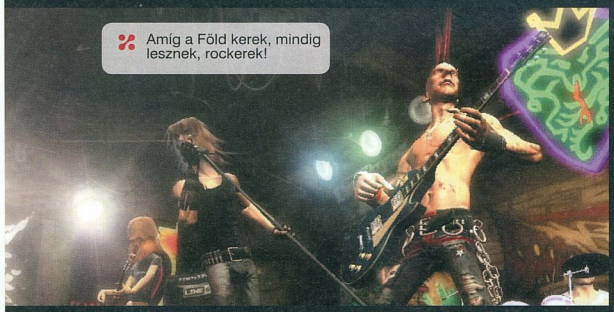
KIADÓ ACTIVISION
FEJLESZTŐ NEVERSOFT
PLATFORM PS2, PS3, X360
MEGJELENÉS 2007. 4. NEGYEDÉV

írta: Infidel

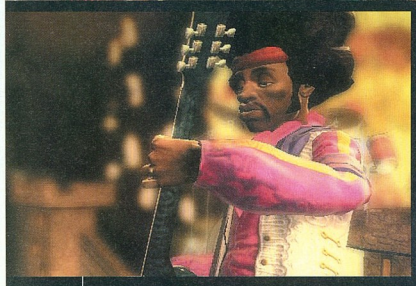
GUITAR HERO 3

Guitar Hero annyira sikeres lett, hogy az alkotó páros, a RedOctane és a Harmonix duója már fel is bomlott – előbbit az Activision, utóbbit az MTV vette meg. Az Activision így továbbviszi a nevet és a gitározós stílust, az EA-nek dolgozó Harmonix pedig az igazi zenekari stílusban megy tovább a szintén ősszel megjelenő Rock Banddel.

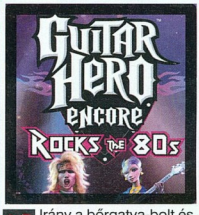




Amíg a Föld kerek, mindig lesznek, rockerek!



A Guitar Hero 3 a Neversoft műhelyében készül, és forradalmit nem hoz a játékba. Viszont lesz rengeteg király új dal (a netes dalkívánságok alapján), zsinegmentes gitár, illetve egy remeknek ígérkező battle-mód a versengésre. Az új dalok között lesz Rolling Stones, Beastie Boys, Muse, Kiss, Alice Cooper, Pearl Jam és Smashing Pumpkins is, rá-



Irány a bőrgatya-bolt és a hajgöndörítő, ugyanis az új, csak PS2-re megjelenő Guitar Heroban visszatérünk a 80-as évek rockkoncertjeire, az aréna-aturnék világába. Maga a játék maradt a régi, a nóták jelentenek újdonságot. 30 szám lesz, köztük olyanok, mint a Twisted Sister és Dio (természetesen a Holy Diver), a Police és a Skid Row, a Poison és az Asia. Aztán, hogy a számok letölthetőek lesznek-e X360-on, azt nem tudjuk – csak reméljük!

adásul a legnagyobb neveket csak később jelentik be. Lesz egy külön kooperatív kampány, saját dalokkal (és online lehetőséggel a next-gen gépeken) és emellett debütál a Battle-mód, amely várhatóan nagy kedvenc lesz. Itt a különleges, csillag alakú hangjegyek sikeres lejátszásával különböző powerupokat szerezhetünk. Ezekkel elszakíthatjuk ellenfelünk húrját, feltolhatjuk a nehézségét, átrakhatjuk balkezesre a gitárt, vagy túltölthetjük a hangfalát – szóval alaposan kitolhatunk ellenfelünkkel. Megjelenés októberben, reméljük, végre itthon is, különben nagyon begurulunk!

Azt hiszem egy gerinctörés figyel be nemsokára...

INFO

KIADÓ ACTIVISION
FEJLESZTŐ NEVERSOFT
PLATFORM PS3, X360
MEGJELENÉS 2007. 4. NEGYEDÉV

irta: Infidel

Tony Hawk's PROVING GROUND

A legutóbbi Tony Hawk ugyan jó irányba mozdult el, de még mindig nem tudta elérni a Pro Skater-epizódok remek hangulatát. Idén novemberben természetesen a Sólyom megint eljön (a Proving Grounds csak nextgen gépekre készül el, de PS2-re, és PSP-re is lesznek új részek), és a fejlesztők megpróbálnak újításokkal javítani a kissé unalmassá váló formulán.

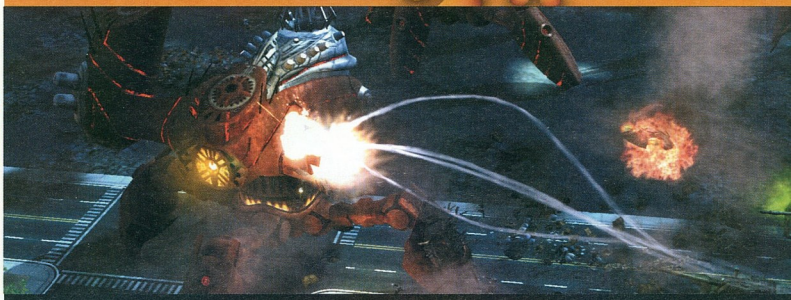
Talán a legjelentősebb, hogy ezúttal három teljesen eltérő „kasztból", azaz specializált deszkásból választhatunk. Az eltérő tudás a játékban is ki fog jönni, hiszen a tucatnyi exkluzív mozdulat és eltérő küldetések mellett egyedi képességekkel is rendelkeznek. Az első csoport a hardcore-oké (pl. Andrew Reynolds vagy Lance Mountain), akik egyrészt gyorsabbak, mint a többiek, félrelökhetik a civileket, illetve fejleszthetik a turbózós, valamint a félcsöben bemutatható trükkjeiket. A második kaszt a sztároké (mint a jó öreg Tony), ők a hagyományos flip, grab és manual statisztikáikat fejleszthetik, illetve felvételeket készíthetnek magukról, amelyektől a szponzorok őrülnek meg. És végül ott vannak a riggerek, mint Jeff King, akik a pályán új tárgyakat (egy ugrató ide, egy korlát oda...) helyezhetnek el, és gyalog, másza is több helyre juthatnak el, mint a többiek.

A YOUTUBE-módra terjeszthető visszajátszások végtelen lehetőséget tartogatnak a játékosoknak

A három, eltérő játékstílus mellett az előző rész Nail-the-Trick mintájára (amikor az idő lelassult, és az analóg karral lehetett trükköket bemutatni ugrás közben) ugyanígy válnak előadhatóvá a grindelések és a manuálok is. A fantáziaszülte óriási város (másfélszerese az előző résznek) szinte élni fog, azaz tele lesz civilekkel, random eseményekkel, és még játéktermi klasszikusokkal is szórakozhatunk. Lesznek online módok is – egyelőre titkosak –, másrészt meg egyperces videókat készíthetünk ámokfutásainkról, melyeket vágásokkal, effektekkel, szabadon változtatható nézetekkel dobhatunk fel.

A NASA biztos rajong az itt deszkázó fiatalságért...

PLAY!



INFO

KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ PETROGLYPH
PLATFORM X360
MEGJELENÉS 2008. 1. NEGYEDÉV

Írta: Infidel

Universe at War EARTH ASSAULT

Úgy tűnik a C&C3 tényleg megnyitotta a stratégiai játékok konzolos kapuját: most a Sega jelentett be egy korábban csak PC-re beígért RTS-t. Ezúttal is három faj meccseli le, hogy bolygónk kinek a tulajdonában maradjon...

Az első banda természetesen az embereké, akik ugye a klasszikus fegyverekkel, azaz tankokkal és repülőkkel, no meg légiónyi gyalogossal próbálják meg felőrölni az ideigeneket. A második brigád a Hierarchy névre hallgat, és ők a „nagydarab, lassú és bunkó" stílus képviselői – ez a bunkó persze atomfegyverekkel van díszítve... A batár nagy vörös lépegetők az ő kis kedvenceik, ezek annyira ellenállóak, hogy az űrből csak úgy belövik őket a csatamezőkre; de emellett vannak sugárfelhőben úszó állatkáik és klasszikus ufóik is. A harmadik társaság a Novus névre hallgat, ez lényegében egy mesterséges intelligencia, sok robottal és automatizált védelmi egységgel. Persze minden fajnak megvannak a maga kutatási területei és hősei is, melyeknek multiplayerben lesz kiemelt szerepe. Meglátjuk, hogy az irányítást hogy oldják meg (mert ez létfontosságú) – ettől eltekintve ígéretes alkotásnak tűnik az Earth Assault.

Optimus Prime és haverjai most is jöhetnének segíteni...

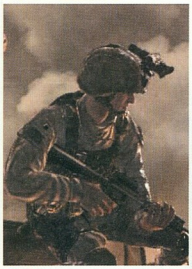
WILD Arms XF

Bár a Wild Arms-sorozat nyugaton sosem tudta akkora sztárrá kinőni magát, mint a Final Fantasy, Japánban szépen termeli az újabb és újabb részeket a Sony. A PSP-s XF (a Crossfire szóból) a széria tizedik évfordulójára készül, azonban szerencsére nem annak remake-je lesz, hanem egy teljesen új kaland az ismerős western-anime keveredésű világban. Az új platform teljesen új harcrendszert is jelent, ugyanis a csatákat ezúttal nem az RPG-ktől szokásos parancskiadós rendszerben vívjuk, hanem a Tactics-játékoktól ismert, hatszögekre osztott pályákon, klasszikus körökre osztott, lépegetős módon. Az, hogy ki milyen gyakran cselekedhet, a RES névre keresztelt képességtől függ, így a mellékes küldetések, titkos tárgyak jó része ennek turbózásával jutalmaz minket. Az európai megjelenés még nem biztos, így csak reméljük, hogy ez a színes kis játék hozzánk is eljut valamikor…

R-TYPE Tactics

Na jó, erre nem számítottunk. Van ugye a remek R-Type-sorozat, melynek ugyan nem mostanában volt a fénykora, de ennek ellenére ez a legjobb balról jobbra scrollozós lövöldözős játékok elit csoportjába tartozik. Tudjátok, megy a kis űrhajó, vadul lövöldözünk az egyre jobb fegyverekkel, kerülgetjük a millió töltényt és megpróbáljuk legyőzni a hihetetlenül massziv főellenfeleket. Na most képzeld el ugyanezt PSP-n; csodás lenne, mi? Hát nem lesz benne részed, hiszen ahogy a cím és a képek is mutatják, ez egy körökre osztott stratégiai játék lesz. Igaz, ugyanazokkal a gépekkel és fegyverekkel, a pályák és főellenfelek is ismerősek lesznek a korábbi részekből, viszont vad lézerezés és manőverezés helyett megfontoltan adhatjuk ki a parancsokat. Egyelőre kicsit idegenkedünk ettől, de persze lehet, hogy jól fog elsülni a dolog – azonban nem tudunk nem arra gondolni, hogy egy igazi R-Type-pal mindenki jobban járt volna…

PLAY!



INFO

KIADÓ ACTIVISION
FEJLESZTŐ INFINITY WARD
PLATFORM PS3, X360
MEGJELENÉS 2007. 4. NEGYEDÉV

irta: Hiredenc

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

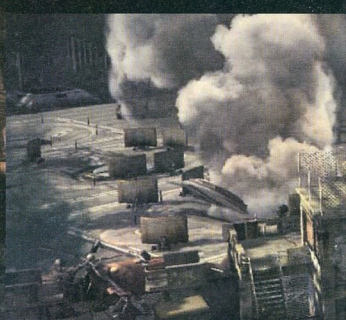
Szegény Infinity Ward bepöccenhetett, hogy a két sikeres CoD után mindenféle csapatok (Spark Unlimited, Gray Matter, Treyarch) belekontárkodtak a szériába, így aztán úgy döntöttek a fiúk: fenébe a II. világháborúval, ott különben is két, többé-kevésbé egyenlő fél darálja egymást, izgalmasabb a modern hadviselés, ahol az egyik banda otthon van, ismerős terepen, a másik meg esik-kel emiatt...

Persze politikai botrányt sem akartak, így kitaláltak egy amolyan „Tom Clancy-féle" sztorit. Főhőse egy ultranacionalista ruszki, Zakajev, aki Sztálin diktatúráját szeretné

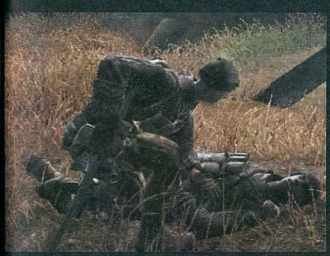
A négyes metró építése most félbe fog szakadni

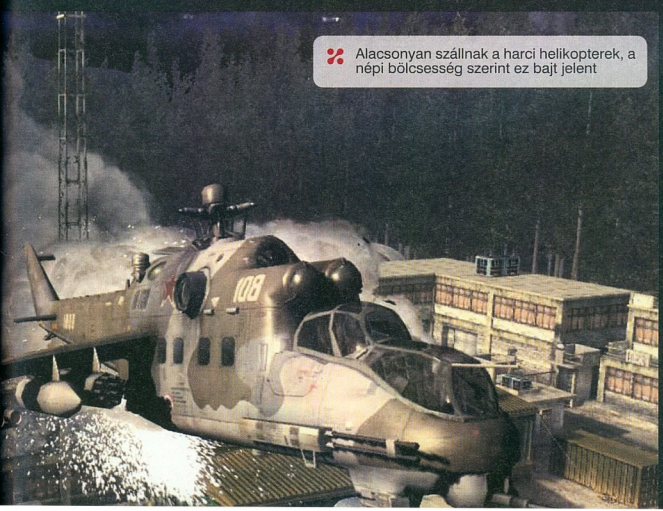
PLAY!

A játék elindításakor választható lesz egy Realism opció is, ami valós sebzésmodellt jelent. Kicsit talán idegen lehet egy CoD-ban az azonnali halál fej-vagy szívlövéskor, esetleg a bicegés, de legalább ez is újdonság!



szeretné visszaállítani, és vagyonának hála, maga mögé állít egy csomó üzletembert, maffiózót, katonát. Persze tudja, hogy ha kitör a balhé, a jenkik rögtön beleköpnek a műzlibe, így aztán lezsírozza egy Al-Asad nevű arabbal, hogy egy (fiktív) közép-keleti országában szervezzen egy kis kormánypuccsot, amivel odacsalja és leköti Sam bácsi legényeit. Ez be is jön, azt viszont nem tudja, hogy a britek már régóta szemeznek vele, még gizda fegyvercsempész korából, és lekottázzák a bulit, ám persze a makacs amcsik nem hallgatnak rájuk. A két szálat párhuzamosan kell felgöngyölítenünk, arab földön az elit tengerészgyalogos Force Recon divíziót, cárisztánban a SAS különleges erőit terelve (de kósza verebek az orosz kormányerők vezényléséről is csiripelnek), miközben a rosszfiúk már egy nukleáris csapásmérő eszköz indítógombján matatnak... A játékot az IW epizódszerű tálalásban tárja elénk, á la 24: harminc napunk van megakadályozni az apokalipszist, levadászva annak négy lovasát (Zaki, Ali és két spanjuk); ezt elérendő profi tévészkriptesekkel dolgoznak együtt. A szereplők is olyan karakterek lesznek, akikhez kötődhetünk és végigkísérnek utunkon, még a jó öreg Price kapitány (nem inkább az unokája?) is felbukkan. Természetesen a játékmenet hű marad (illetve visszatér...) a CoD hagyományaihoz (beleértve azt is, hogy elmaradnak a Treyarch által beleerőltetett minijátékok), azaz bár a legtöbb esetben csapatban dolgozunk (négyfős SAS-team, és népesebb jenki osztag), mégiscsak magunk vagyunk, a társainkat az





Alacsonyan szállnak a harci helikopterek, a népi bölcsesség szerint ez bajt jelent

XBOX 360 TOPLISTA

ANGLIA 07.06.24.-07.06.30

THE DARKNESS
KIADÓ: TAKE 2
FEJLESZTŐ: STARBREEZE
PLAY! értékelés – --%

FORZA MOTORSPORT 2
KIADÓ: MICROSOFT
FEJLESZTŐ: TURN 10
PLAY! értékelés – 92%

COLIN MCRAE DIRT
KIADÓ: CODEMASTERS
FEJLESZTŐ: CODEMASTERS
PLAY! értékelés – 85%

OVERLORD
KIADÓ: CODEMASTERS
FEJLESZTŐ: TRIUMPH
PLAY! értékelés – 80%

FLATOUT: ULTIMATE
KIADÓ: EMPIRE
FEJLESZTŐ: BUGBEAR
PLAY! értékelés – --%

HOUR OF VICTORY
KIADÓ: MIDWAY
FEJLESZTŐ: NFUSION
PLAY! értékelés – --%

CALL OF JUAREZ
KIADÓ: UBISOFT
FEJLESZTŐ: TECHLAND
PLAY! értékelés – --%

TENCHU Z
KIADÓ: MICROSOFT
FEJLESZTŐ: K2
PLAY! értékelés – --%

HARRY POTTER TOOTP
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: EA UK
PLAY! értékelés – 80%

RAINBOW SIX VEGAS
KIADÓ: UBISOFT
FEJLESZTŐ: UBIFOST MONTREAL
PLAY! értékelés – 87%

M.I. tereli. A cucc még pörgősebb, akciódúsabb lesz, a küldetések viszont nyitottabbak (azaz többféleképp megoldhatók) és változatosabbak: némi beszivárgás-kémkedés Oroszhonban, aztán az araboknál egy városi, nyílt színi harc légitámogatással, majd ugrás egy támadóhelikopter lövészének ülésébe, sőt, amolyan hegylakós stílusban múltidézés, egy 15 évvel korábbi küldetés újrajátszása. Ez a fajta metódus persze az érzelmek és játékélmény változását is hozza: az egyik pillanatban úgy érzed, te vagy a világ legprofibb katonája, aki bárkit lenyom, a következőben nyüszítve keresel valami fedezéket, hogy az irhád mentsd.

Minden küldetés egy műholdképpel nyit, aztán a kamera villámgyorsan rázoomol az eseményekre. A beleélést minimalista interfész segíti: a minitérkép ugrott, a fontos információkat a motor eléd rakja, majd eltünteti; ha eltalálnak, a képernyő vörösre vált, ha nagyon nagy gáz van, hasonlóan a második részhez, gyorsuló szívverésed jelzi, hogy jobb lenne meghúzni magad. Sőt, kicseszni sem akarnak a játékossal: ha meghalsz, nem kell elölről kezdened a pályát, 10-15 másodperccel a végzetes pillanat elé rak vissza a játék. A multiról sajnos még keveset tudunk, de persze most is hangsúlyos eleme lesz a játéknak, sőt ez is tovább mélyül, erősödik. Az alapot a CoD 2 módjai nyújtják, erre épülnek az új dolgok: induláskor magunk választhatjuk ki felszerelésünket, ha pedig jól vitézkedünk, jobb fegyverekhez, cuccokhoz jutunk, sőt a fejlődés karakterünket is érinti valahogy (átalakítható lőszerszámokról, megváltozó kinézetről szólnak a találgatások).

Forradalmat nem fog hozni, még a helyszínváltással sem, de hangulata lesz, az már biztos!

A látványt eleve meghatározza a saját készítésű motor, melynek alapvető trükkje, hogy a framerate mindenhol 60 fps lesz. Realisztikus fények és fizika, élő környezet, ahol a meglőtt csőből gáz tör elő, a deszkafalon át lehet küldeni a skulót, a robbanások hitelesek, és a fegyverek karakterisztikája is valósághűen modellezett – az eléd dobott gránátot visszaküldheted, és a nehéz gépfegyverek valóban szétforgácsolhatják a díszletet. Sőt, a srácok az emberi szemet is emulálták egy új technológiával, így például egy éjjellátóba vagy hőérzékelős szemüvegbe nézve ugyanazt látod, mint a valóságban: van mélységélesség is, azaz a periférián állókat homályosabban érzékeled, mint aki fókuszban van, sőt a sötétben is látni fogunk, legalábbis sziluetteket, ahogy igazából is.

HALO 3 - ÚJ RÉSZLETEK

Nemrég véget ért a Halo 3 tavaszi bétatesztje, de a Bungie tovább folytatja az információk csepegtetését. Ugyan az egyjátékos-módról senki, de tényleg senki (ha lehet nekik hinni, még a Microsoft-fejesek sem) nem kaphat részleteket, de a multival kapcsolatban már nem ilyen titkolózóak. Kiderült, hogy ezúttal testreszabható karaktereink lesznek multiban, méghozzá nem csak festett, de módosított páncélú figuráink is lehetnek. A lenti képeken is látszik néhány furcsa sisak-típus, ilyesmiből eleg sokra lehet számítani. Lelepleztek még három pályát, melyek közül a sivatagos Shrine a legextrább: ez nagyobb, mint a Halo 2 összes multipllayer szintje együttvéve; és természetesen itt főként gépesített harc lesz...

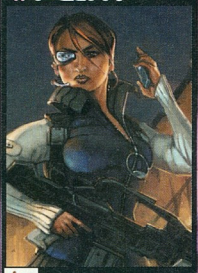
Éjjel kötélen leereszkedni egy háborús zónába; na, így mulat egy igazi férfi

Van, akit a háború nem tud a nyugalomból kizökkenteni

Tudom, sok rajongót (így engem is...) szívengyomron ütött, amikor kiderült, hogy a CoD (egy CoD!) otthagyja a „második véhás" hadszínteret. Az Infinity Ward viszont be akarja bizonyítani, hogy megállják helyüket a modern hadviselés területén is, és játékuk ebben a szegmensben is képes visszaadni azt az élményt, amit egy Call of Dutytól már megszoktunk. Bátor taktika, merész stratégia – meglátjuk, lehet-e vele győzni. Esély van rá, hiszen a fiúk bizonyítottan tehetségesek!

Helyenként megdöbbentően jól néz ki a Call of Duty 4!

PLAY!



INFO

KIADÓ	SONY ONLINE
FEJLESZTŐ	SONY ONLINE SEATTLE
PLATFORM	PS3
MEGJELENÉS	2008

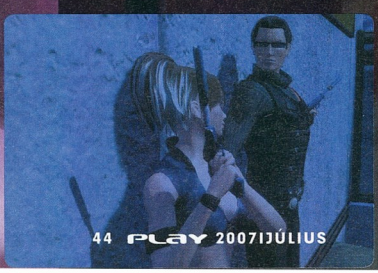
írta: Infidel

PLAY BRONZE

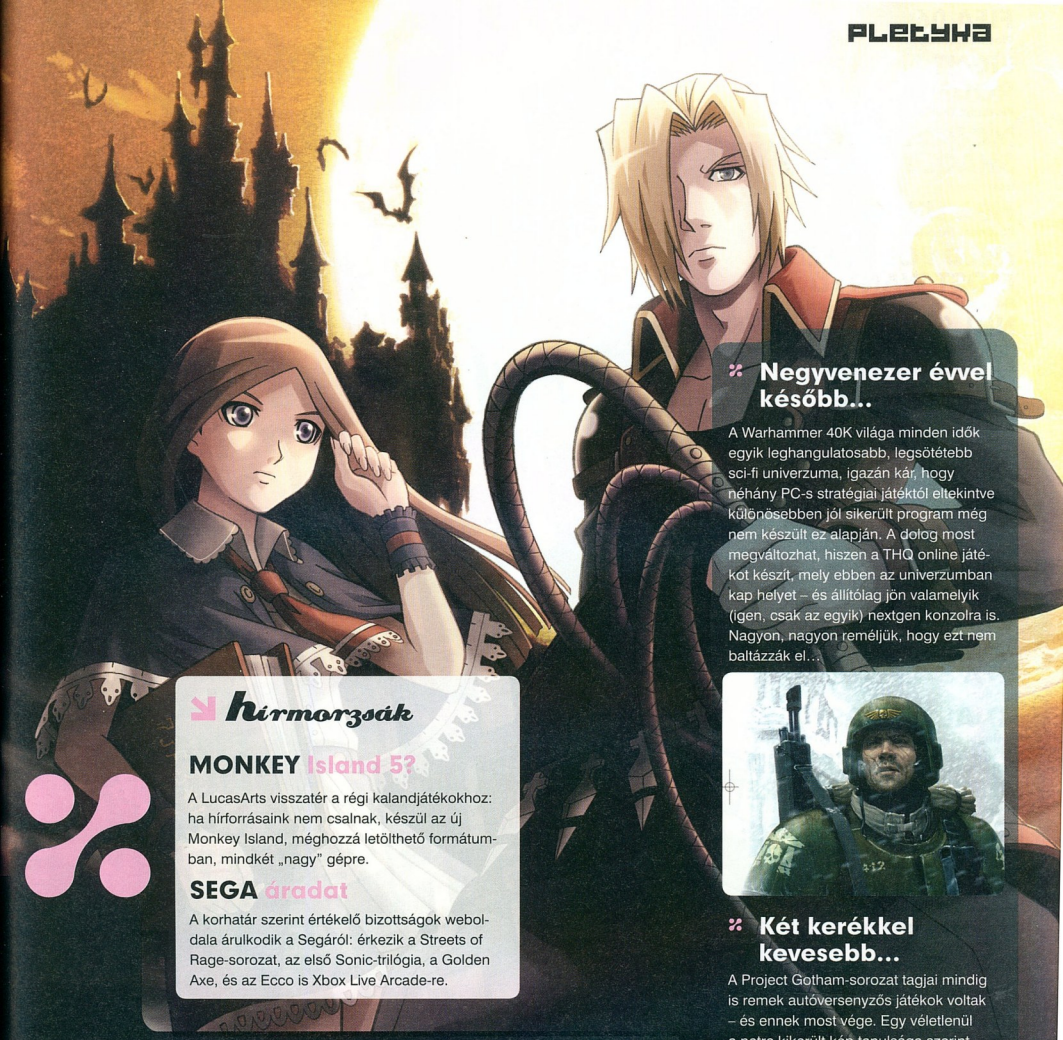
The AGENCY

Valamikor a közeljövőben minden bizonnyal elindul konzolon is ugyanaz az online láz, mint ami PC-n már évek óta tarol. Nem az egyszeri multiplayer-játékokról beszélünk, hanem a csak online játszható, havidíjas szerepjátékokról, mint amilyen a Final Fantasy XI vagy mondjuk a számítógépeken jelenleg uralkodó World of Warcraft. Az Agency is egy ilyen játék lesz, azonban – szerencsére – nem egy újabb fantasy világ lesz orkokkal és elfekkel, hanem egy mai korban játszódó ügynökös móka.

Valamikor a közeljövőben járunk, egy, a mienkéhez igencsak hasonlító bolygón, amelyben két privát titkos ügynökség dolgozik a kliensek érdekében. Rablás és orgyilkosság, szállítás és emberrablás, kaszinók kifosztása és motoros üldözés, VIP-védelem és szabotázs – amit az utóbbi évtizedek Bond-filmjeiben láttunk, azt itt is elő lehet adni (kivéve persze a millió szexi ellenséges ügynöknő elcsábítását – sajnos). A játék másik érdekessége, hogy nem lesznek eltérő kasztok, a tudásunkat, az előhívható képességeket (a szintünkön kívül) az határozza meg, hogy milyen felszerelést veszünk magunkra. Csatapáncélban frontvonalban harcoló katonák leszünk, színváltós latexruciban lopakodni tudunk, szerelőruhában pedig gyógyítani és hackelni lehet kiválóan – ez a három terület lesz, és persze a bonyolultabb küldetéseknél már össze kell fogni más dolgokra specializált haverjainkkal. A másik újítás a felbérelhető NPC-k, a beosztottak lesznek. Ezek egyfajta állandó bónuszként működnek, valamelyik csak stílusosabbá tesz minket (mondjuk kipofozza a kocsinkat), van, amelyik a tárgyak készítésében vállal szerepet, és akad, amelyik konkrétan segít nekünk a küldetésben, mondjuk egy műhold átirányításával, egy őr kiiktatásával. Egy csapat legfeljebb négy főből állhat, de persze klánokat is lehet majd alakítani. A játékot általában FPS-nézetből lehet irányítani, és bár sokat számítanak majd a skillek és a fegyverek, egy fejlövés mindig halálos lesz, azaz kis szerencsével egy kezdő is ki tud végezni egy tápos karaktert.



Ez sokkal inkább tűnik akciójátéknak, mintsem RPG-nek...



Hírmorzsák

MONKEY Island 5?

A LucasArts visszatér a régi kalandjátékokhoz: ha hírforrásaink nem csalnak, készül az új Monkey Island, méghozzá letölthető formátumban, mindkét „nagy" gépre.

SEGA áradat

A korhatár szerint értékelő bizottságok weboldala árulkodik a Segáról: érkezik a Streets of Rage-sorozat, az első Sonic-trilógia, a Golden Axe, és az Ecco is Xbox Live Arcade-re.

Negyvenezer évvel később...

A Warhammer 40K világa minden idők egyik leghangulatosabb, legsötétebb sci-fi univerzuma, igazán kár, hogy néhány PC-s stratégiai játéktól eltekintve különösebben jól sikerült program még nem készült ez alapján. A dolog most megváltozhat, hiszen a THQ online játékot készít, mely ebben az univerzumban kap helyet – és állítólag jön valamelyik (igen, csak az egyik) nextgen konzolra is. Nagyon, nagyon reméljük, hogy ezt nem baltázzák el...

Két kerékkel kevesebb...

A Project Gotham-sorozat tagjai mindig is remek autóversenyzős játékok voltak – és ennek most vége. Egy véletlenül a netre kikerült kép tanulsága szerint ugyanis nem csak az időjárási effektek jelentenek nagy újítást a PGR4-ben, hanem a motorok is – igen, miként a Test Drive Unlimitedben, úgy állítólag itt is megjelennek a borzalmasan gyors kétkerekű csodák is. Hát, megnézzük, hogy ezek miként viselkednek egy jegesen kanyargós tokiói pályán...

Lehetetlenség!

Bár számunkra kicsit hihetetlennek hangzik, mostanában mégis arról érkezett néhány hír, hogy az ősszel megjelenő Unreal Tournament 3 mégis csak egy konzolra jelenik meg: nevezetesen PS3-ra. Ennek az az állítólagos oka, hogy az Xbox Live zárt rendszere miatt X360-on nem lehetne kihasználni a felhasználók által gyártott pályákat, kiegészítőket, modifikációkat, a fejlesztő Epic pedig igen nagy hangsúlyt fektet erre. No, azért az Xbox-tulajok se lógassák az orrukat, szinte mindenki tudja, csak az érintett felek nem erősítették meg, hogy a Metal Gear 4 érkezik az ő gépükre is...

Drakula meghal. Megint!

Az utóbbi időben a Castlevania-játékok, és velük együtt a Belmot-család és Drakula a kézikonzolokra költözött. Nemsokára azonban mindez megváltozhat, hiszen a Konami egyik japán stúdiója már egy éve dolgozik a legnagyobb titokban egy PS3/X360-epizódon. Várható egy minden eddiginél nagyobb kastély, egy ismét teljesen megújult fejlődési rendszer, és a sorozat történetében először egy teljesen kidolgozott kooperatív mód, amelyben az eltérő képességű karaktereket lehet majd használni...

FIFA 06
Platinum (Magyar Felirattal)

FIGHT NIGHT ROUND 3
Platinum (reprice)

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS
(reprice)

NBA LIVE 06
Platinum (reprice)

NEED FOR SPEED MOST WANTED
Platinum

NHL 06
Platinum (reprice)

TIGER WOODS PGA TOUR 06
Platinum (reprice)

BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT
Platinum

BLACK
Platinum

BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING
Platinum

BURNOUT REVENGE
Platinum

FIFA STREET 2
Platinum

FINAL FANTASY X-2
Platinum

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE
Platinum

LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS
Platinum

MEDAL OF HONOR: RISING SUN
Platinum

THE GODFATHER THE GAME

THE SIMS 2
Platinum

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

MADDEN NFL 06
Platinum (reprice)

7000 Ft értékű
PS2 játék + féléves PLAY!
előfizetés
most csak
8490 Ft

play0706_ea

duplázzunk!

Fizess elő félévre 9990 Ft-ért és mi megduplázzuk előfizetésed értékét! Választhatsz egy 9990 Ft értékű xbox360 játékot is!

BATTLEFIELD 2
MODERN COMBAT
BURNOUT REVENGE
DEAD RISING
FIGHT NIGHT
ROUND 3
LORD OF THE RINGS:
BATTLE FOR
MIDDLE EARTH 2
NEED FOR SPEED
MOST WANTED
RIDGE RACER 6

XBOX 360

☐ **Igen, megrendelem a PLAY! magazin 6 lapszámát mindössze 8490 Ft-ért, PS2 szoftverrel:** ☐

☐ **Igen, megrendelem a PLAY! magazint 6 lapszámát mindössze 9990 Ft-ért, XBOX360 játékkal:** ☐

Számlázási név:

Számlázási cím:

E-mail cím: Telefonszám:

Kézbesítési név:

Kézbesítési cím:

Aláírás: Fizetés módja: ☐ csekk (a kiadó biztosítja) ☐ átutalással

play0707_ea

Kérjük, hogy a megrendelőszelvényt küldje a 06 (1) 888-3499-es faxszámra, vagy a Vogel Burda Communications Kft. címére (1426 Budapest, Pf. 139)! Az előfizetést a nap 24 órájában megrendelheti weboldalunkon a www.itmediabolt.hu, illetve e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen. Várjuk megrendelését a 06 (1) 888-3421, 22 telefonszámokon is.

Hozzájárulok, hogy a Vogel Burda Communications Kft. adataimat marketingakcióihoz, promócióihoz felhasználja. Kiadónk az Ön személyes adatait az 1995. évi CXIX. adatvédelmi törvény szerint kezeli. Adatairól kiadónknál, a következő címen érdeklődhet: Vogel Burda Communications Kft.

PLAY!

INFO

KIADÓ	CRYSTAL DYNAMICS
FEJLESZTŐ	EIDOS
MULTIPLAYER	NINCS
ONLINE	NINCS

írta: GregS

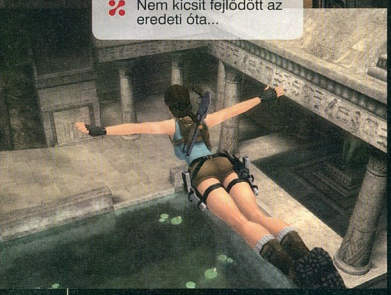
TOMB RAIDER ANNIVERSARY

REMEKBESZABOTT REMAKE

A kár a Sony első Playstationjén, akár a Segának a Dreamcastet megelőző, mára már csak egy elektronikai áruház nevében továbbélő konzoljén, a Saturnon játszottunk annak idején a legelső Tomb Raiderrel, egészen biztos, hogy addig semmi máshoz nem fogható élményben volt részünk. 1996 végén, a 3D-s játékok hajnalán igazi felfedezés élményével kecsegtető „kalandorszimulátorral" ajándékozott meg minket a Core akkor alig hat (!) főből álló csapata, melyben ráadásul nem egy izzadt, szőrös Indiana Jones-alteregót kellett által vezetünk csapdák és nyaktörő akrobatikus mutatványok sokaságán, hanem egy igen kellemes mellmérettel és popsiformával megáldott poligonbabát. Lara Croft nevét, azt hiszem, tényleg nem kell senkinek bemutatnom: népszerűségére jellemző, hogy egy tavalyi, nem játékosok közt végzett felmérésben többen ismerték fel képről a virtuális kalandornőt, mint a pápát..

Nem kicsit fejlődött az eredeti óta...

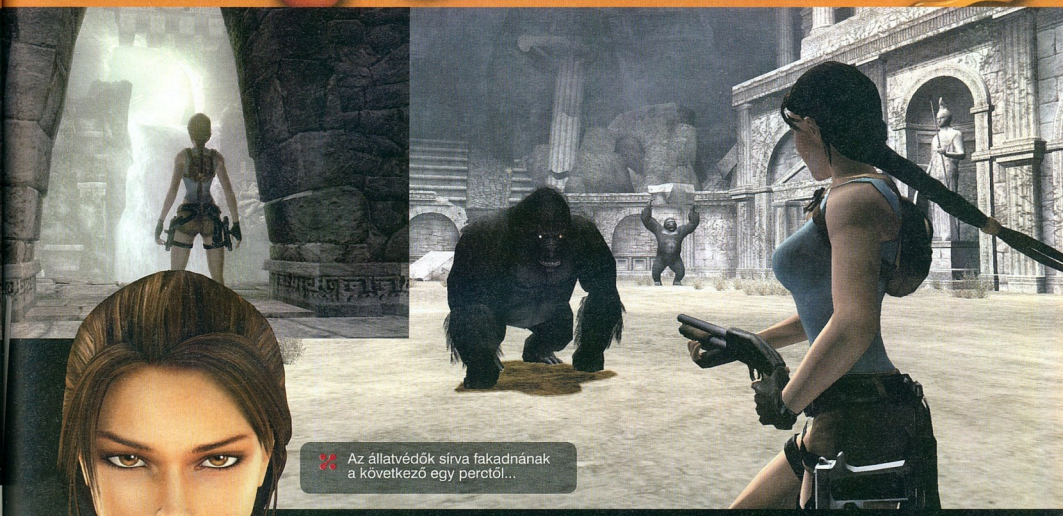
A népszerűség azonban az évek során ismertségg kopott: Lara baba minden karácsonykor új Tomb Raid epizóddal lepett meg minket, de a negyedik résszel bizony a rajongók egyöntetű véleménye szerint borzalmas mélyrepülésbe kezdett a széria – azért így is eladtak bőven egymillió darabot mindegyik felvonásból. A Last Revalation, Chronicles, Angel of Darkness nevekre egészen biztos a hideg fut végig minden jóérzésű Lara-rajongó hátán: csupa elfuserált, az alap Tomb Raiderektől messze elrugaszkodó förmedvény, melyek Lara csizmájának sarkát sem csókolhatnák volna meg egy valamire való kiadó rábólintásával. Végül az Eidosnak is elege lett a Core csapatából: egy huszárvágással a Crystal Dynamicshoz irányították a nyolcadik TR részt, a Legendet, a Soul Reaver és Pandemonium sorozattal nevet szerző brigád pedig



Remélhetőleg jól céloztuk be a medencét...

PLAY!

A PS2-k és kontrollerek épségének érdekében párat lapozva teljes végigjátszást találhatok a játékhoz: a Time Trial mód viszont továbbra is csak rajtatok múlik.



Az állatvédők sírva fakadnának a következő egy perctől...

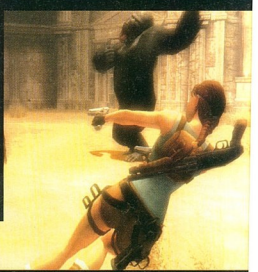
csodát tett: most pedig megismételték tavalyi bravúrjukat, egy egészen más formában.

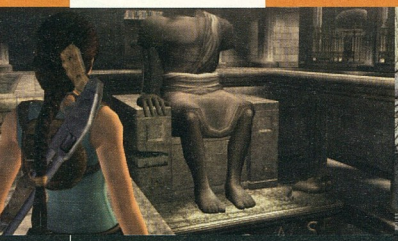
RÉGI-ÚJ LARA

Mivel a Crystal csapata az Anniversary alcímű Tomb Raider epizódot az eredeti, legelső TR játék felújításaként, újragondolásaként aposztrofálta, úgy gondoltuk, nem is teljes értékű új Lara-kalandot kapunk ezúttal. Meglepetésünkre azonban a pályák csak nyomokban, nagy vonalakban emlékeztetik a legjobb memóriájával ellátott játékosokat a több mint tíz évvel ezelőtt megjelent játékra, ami nem is csoda: Lara mozgáskultúrája csaknem teljes egészében megegyezik az előző részben, a Legendben tapasztaltakkal, azaz például csáklyánkat is használhatjuk bizonyos dolgok odébb húzására, lengedezésre, sőt, ezúttal falon futásra is. Másik állandó jó barátunk szokásos, kifogyhatatlan pisztolypárosunk lesz, de például sörétes puskával és még egy-két egyéb fegyelmező eszközzel is bővíthetjük repertoárunkat, ha kellő figyelemmel járjuk végig a pályákat. A Legend gránátjainak és hangulatos motorozós jeleneteinek ugyan búcsút mondhatunk, cserébe viszont némi átalakításon, nehezítésen ment keresztül az ezúttal igen változatos – kentaurok,

LARA A TV-N ÉS A MOZIVÁSZNON

Lara Croft immár hivatalosan is minden idők legismertebb virtuális poligonbabája – csoda, hogy Hollywood is lecsapott hát a Tomb Raiderre? A végeredmény sajnos az ilyenkor megszokott módon ugyancsak siralmas lett: hiába nyerték meg hozzá a mesés szépségű Angelina Jolie-t – de legalább az akkori katasztrofális TR részeket készítő Core-nak és a stábnak is volt kire mutogatnia: egyikük szerint a szörnyűséges Tomb Raider játék vette el az érdeklődők kedvét a TR filmtől, a másik fél szerint pedig a katasztrofálisan banális mozgókép tántorított el százezreket az aktuális Lara-kalandtól…





múmiák, mindenféle vadállatok, dinók –, ám azonos módon kicselezhető, sőt, magassági különbségek ellen továbbra is tehetetlen ellenfeleknél aktiválható lassítás mód. Ennyi az összes változtatás, ami mozgásrepertoárunkat érte az előző rész óta, így még szembetűnőbb és döbbenetesebb, a játékmenet mégis mennyire eltér a Legendétől.

LEGENDÁS MOZGÁSOK ÚJ JÁTÉKMENETTEL

A fejlesztők tényleg teljes egészében visszatértek az első Tomb Raider nehéz, elakadós, mindenféle megoldandó rejtélyekkel teli pályakoncepciójához. Míg a Legendben csaknem megállás és gondolkodás nélkül rohanhattunk végig a teljes egészében lineáris, egyértelmű pályákon, addig az Anniversaryban gyakorlatilag folyamatosan azon kell gondolkodnunk, hogy vajon most az adott teremben milyen módon kéne továbbmennünk. Nem magukkal a trükkök, ugrások végrehajtásával, kivitelezésével lesz a fő gondunk – bár ezek is jelentősen nehezedtek az előző rész óta –, hanem azzal, hogy megtaláljuk, hogyan és merre is kéne továbbjutnunk az adott helyszínen. A nemritkán tényleg hatalmas, kiszögellésekkel, rudakkal, párkányokkal, dobozokkal teli termekben sokszor fogjuk fejünket vakarni, hogy most akkor honnan és merre elindulva kéne eljutnunk a terem mely részébe – külön izgalmas, mikor mindehhez hozzájön az is, hogy a vízszintet két-három magasságban tudjuk manipulálni. Ráadásul a pályák egyáltalán nem lineárisak, majdnem minden esetben többször kell visszatérnünk egy főterembe és végigszenvednünk egy különszobába vezető pengékkel, csapdákkal teli utat.

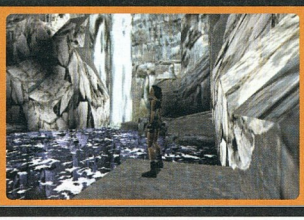
Mindez teljes mértékben rendben is lenne, hisz tényleg ilyenek voltak az első Tomb Raider epizódok is, az előző rész kijavítatlan hibája viszont sokkalta idegesítőbb így. Arra gondolok, hogy bizonyos párkányokat, kiszögelléseket csak akkor lehet megfogni, ha a fejlesztők azt úgy gondolták, hiába néznek ki ugyanúgy. Legjobb példa erre, hogy néha egy teljesen azonos szélekkel, oldalakkal rendelkező kockakönek csak az egyik oldalára

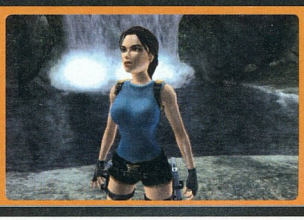
> Inkább adjuk fel és menjünk haza tévézni...

tudunk felkapaszkodni, máskor pedig ugrásnál egyszerűen keresztülesünk bizonyos tárgyakon. Persze ki lehet tapasztalni, az adott teremben melyek a „használható" élek, párkányok, de még ekkora se lesz könnyű dolgunk, hisz elképzelhető, hogy az adott dolognak csak a visszaútnál lesz jelentősége, vagy azután, hogy a helységet valamilyen módon – rombolással, vagy mondjuk valaminek a beindításával – átalakítottuk. Sőt, az utolsó pályákon találunk majd olyan szinteket is a szobában, ahova egyáltalán nem lehet eljutni, hiába vannak látszólag és minden pályatervezési szabálynak ellentmondó módon kidolgozva – minket meg majd megesz a fene, ha elakadtunk, hogy márpedig oda biztosan fel lehet jutni valamilyen módon.

10 ÉVE...

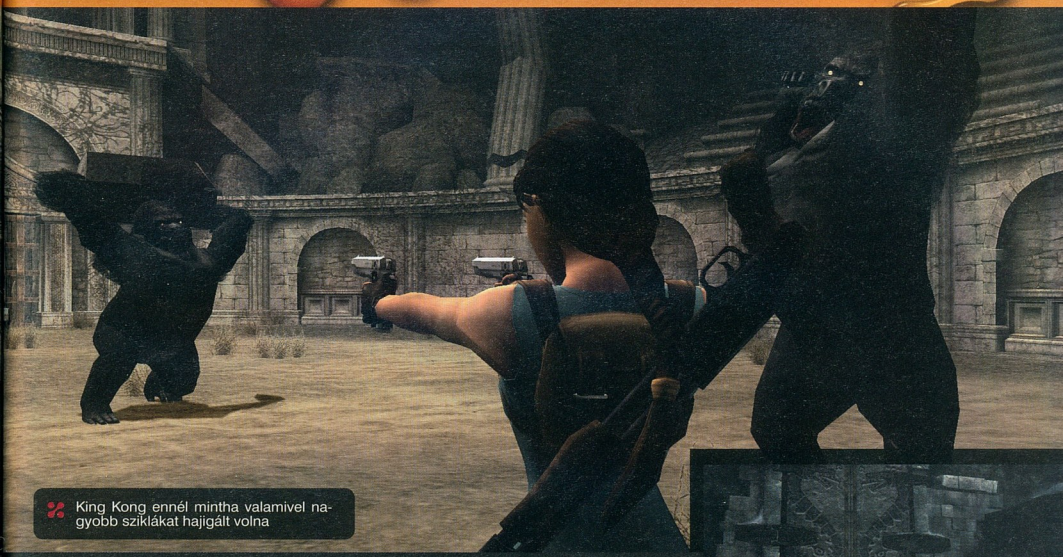
Lara ugyan maradt az az angol kisasszony, aki „megszületésekor", 1996-ban volt, ám a technológia fejlődésének köszönhetően kinézete mégis alaposan megváltozott. A PS1 és a PS2 lehetőségei is alaposan eltérnek, hát még ha a PS3-at, X360-at vették volna alapul (a jobban kinéző kép itt a PC-verzióból való)...





LARA HOSSZAN ÉS GYORSAN

A játék ennek megfelelően sokkalta hosszabb lett, mint az egy hosszú délután során végigjátszható Legend: az elakadásoknak köszönhetően jó egy hétig is elszöszmötölhetünk vele, és utána még ott van az általam imádott,

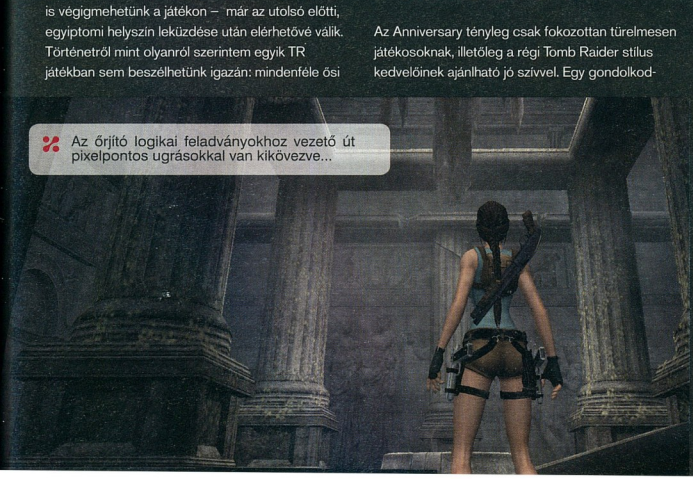


King Kong ennél mintha valamivel nagyobb sziklákat hajigált volna

eredeti Prince of Persiá-s emlékeket visszahozó Time Trial mód, ahol további extrák reményében időre teljesíthetjük a már megismert pályákat. A Legenddel ellentétben ezúttal ez is igen szép kihívással kecsegtet: míg ott az első pálya végén közel három percem maradt, itt már a legelső szinten sem sikerült fél percnél több időtartalékot felhalmoznom csaknem tökéletes, villámgyors, ideális íveket használó rohanásomban. Ráadásul egy harmadik végigjátszást is megérdemel a játék a fanatikusoktól, ugyanis a pályákon szokásos módon igen eldugott ősi relikviákat is hajkurászhatunk, és jórészt ezek megszerzése szükséges a játék szépen mért extráinak megnyitásához. Ruhákat, információkat, biográfiákat, rajzterveket, készítőkkel készített interjúkat nyithatunk meg segítségükkel: még szerencse, hogy az egyik legértékesebb extra – a fejlesztők, köztük az eredeti Tomb Raider megalkotójának, Toby Gardnak a kommentálásában is végigmehetünk a játékon – már az utolsó előtti, egyiptomi helyszín leküzdése után elérhetővé válik. Történetről mint olyanról szerintem egyik TR játékban sem beszélhetünk igazán: mindenféle ősi holmikat kell megszereznünk a világ legeldugottabb, legveszélyesebb végein. Vicces, hogy eme alap mögé milyen unalmas kliséhegyeket próbáltak ezúttal is bezsúfolni a fejlesztők. A szinkron ennek megfelelő minőségű, és a környezeti hangokkal, Lara szinkronjával sem voltam ezúttal sem megelégedve. A zenék viszont, mikor vannak, nagyon szép, nagyzenekari, mellet, oppardon, adrenalint emelő darabok, kár, hogy csak bizonyos eseményekkor csendülnek fel. A játék csak PS2-n és PSP-n látott napvilágot: a PlayStation 2 erejéhez mérten egész szép, kidolgozott látvánnyal lesz dolgunk, bár akik a Legendet X360-on játszották végig, azok ugyancsak húzni fogják orrukat a nagyfelbontású textúrák hiánya miatt: Egyiptom gyönyörű fényjátékai viszont valamelyest őket is kárpótolják majd.

A HERCEG MÉLTÓ TÁRSA?

Az Anniversary tényleg csak fokozottan türelmesen játékosoknak, illetőleg a régi Tomb Raider stílus kedvelőinek ajánlható jó szívvel. Egy gondolkodtató, nehéz, helyenként frusztráló játék, mely akár kontrollertörésig fajuló irritációként hathat az elkényelmesedett játékosokra, és amely a fejlesztők igéretének megfelelően csaknem teljesen visszahozza a korábbi Tomb Raiderek hangulatát: azok minden előnyével és hátrányával együtt. 2007-ben ilyen otromba hibákat már ugyan nem lenne szabad elkövetni – az AI bénaságánál és a megmászhatatlan tereptárgyak frusztrációjának jellemzésénél eléggé elnézően fogalmaztam –, de ennek ellenére biztosak vagyunk benne, hogy még Perzsia Hercegének is méltó kihívója lesz az újgenerációs konzolokra készülő Tomb Raider rész a Crystal (L)aranyat érő kezében.



Az őrjítő logikai feladványokhoz vezető út pixelpontos ugrásokkal van kikövezve...

PLAY!

AMI JÓ
Klasszikus stílus, klasszikus nehézség

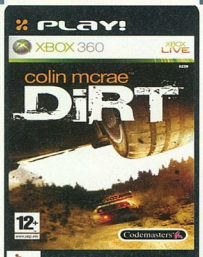
ÉS AMI NEM...
Piszok mód nehéz lett!

GRAFIKA	08	Kratos trónja nincs veszélyben
HANG	07	Hangulatos zenék, unott szinkron
JÁTSZHATÓSÁG	08	Csak türelmeseknek!
ÉLETTARTAM	09	Háromszor is végigjátszhatjuk

ÖSSZEGZÉS: Végre egy igazi, klasszikus Tomb Raider – rég szöszmötöltünk ennyit egy játék végigjátszásán. A rejtvények mégis megfejthetőek, a továbbutak kitalálhatók, csak tarts nyitva a szemed, és ne törd szét a kontrollert!

INDEX:

88%



INFO

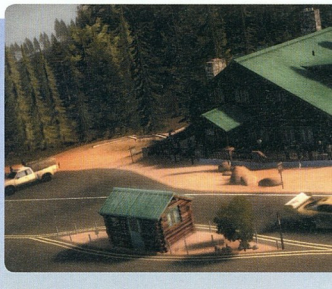
KIADÓ CODEMASTERS
FEJLESZTŐ CODEMASTERS
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE 100 JÁTÉKOS

írta: ABaly

colin mcrae™ DiRT™

SÁRDOBÁLÁS MESTERFOKON

Sokévnyi hallgatás, ralimentes időszak ért véget ezen a nyáron. A létező összes széria pihenőre vonult, se Rallisport Challenge, se WRC és így tovább. A hiányzást elsőként az árkád kategóriát erősítő Colin McRae-sorozat legújabb felvonása kezdi el bepótolni, s egyszersmind a lehető legtöbb kategóriába enged betekintést, már ami az extrém terepautózást illeti. Amilyen sokáig nem volt csapatnivalónk, olyannyira nehezen érkezett meg a végleges változat is hazánkba, de szerencsére még épp időben beesett. Az előzetes nagy reményeknek engedett teret adni, ami így igen nehéz vizsga elé állította a végtermeket, de nem ragozom tovább, következzék a Dirt „műszaki vizsgája".



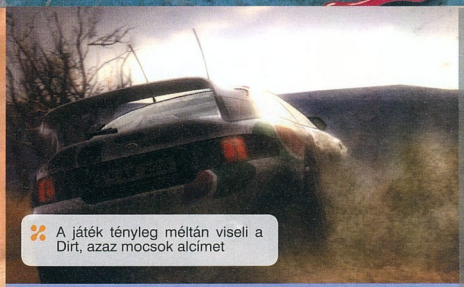
Sajnos a PS3-as verziót a Codemasters elhalasztotta, így azt nem tudtuk lesztelni. Mindenesetre ha valami új, valami más lesz benne, annak megjelenésekor visszatérünk még rá.

ÚJÍTÓ SZELLEM

Egy klasszikus zenei aláfestéssel megáldott, lenyűgöző intró fogadja a földútra éhes tekinteteket, majd egy kellemes üdvözlés után bereppenünk a menürendszerbe. Talán nem helytelen használni itt a reform szót, olyannyira ötletes lett ez a rész. Egy alapjában véve kétdimenziós rendszert látunk, ami a térben lebeg, s míg jobbra-balra horizontálisan, az almenükbe már a harmadik dimenzió révén vertikálisan jutunk el. Mindez roppant gyors, átlátható, ha lenne hozzá egy virtuális kesztyünk, úgy érezhetnénk, mintha Tom Cruise-ként a Különvéleményben látott monitoron csemegéznénk. Szemezgetni van lehetőségünk bőven, hiszen elképesztő mennyiségű kategóriát sűrítettek a lemezre a készítők, bár a Toca kínálatával nem ér fel, de annyi baj legyen. Négyféle módon tehetjük próbára magunkat, a menü szisztémája alapján balról jobbra haladva bevágatunk a karrierünk egyengetésébe, emellett lefuthatunk pár fiktív bajnokságot a Championship égisze alatt, a Rally Worldben szabadon válogathatunk a megnyitott szakaszok és kategóriák között, valamint felcsatlakozhatunk a világhálóra. Ezek közül a karriermódon keresztül vesszük szemügyre a korong tartalmát.

Dirtes pályafutásunk elején egy tizenegy szintes piramis legalján tanyázunk, azonos számú teljesítendő eseménnyel. A piramis minden egyes téglájával tíz pontot szerezhetünk, függetlenül a benne található versenyek

Ami gépet ember valaha elindított terepen, az itt kipróbálható...



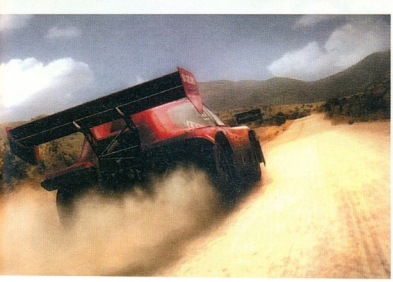
A játék tényleg méltán viseli a Dirt, azaz mocsok alcímet

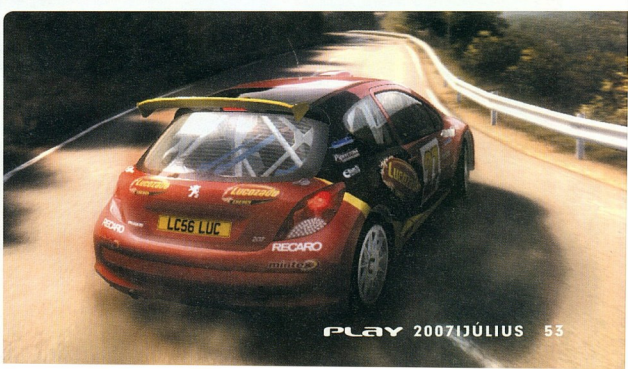
számától, s ezen egységek gyarapításával nyithatjuk meg a többi szintet és azok elemeit. Egy ilyenben mindig egy kisebb, kötött kategóriájú versenyt, vagy sorozatot kell abszolválnunk. Az induláshoz szükséges autók már a kezdetekben a garázsunkban pihennek, a többi gépet, s ezekhez a dukkózásokat már súlyos eurókért szólíthatjuk magunkhoz, mely pénzmagot értelemszerűen a győzelmek után hintik. Költségeink tervezésére a nehézségi szint választása ad lehetőséget még indulás előtt, melyből öt fokozat található és értelemszerűen a keményebb kihívás nagyobb lövét eredményez. A döntés nem csupán az ellenfelek szívósságára van hatással, hanem a törésmodell erősségét is meghatározza, azaz míg a legkön-

nyebb fokozaton képtelenség lenullázni az autót, ugyanezt Pro-n kivitelezni már gyerekjáték. Géposztályból felsorolni is nehéz, annyi féle került bele, kezdve a hagyományos kétkerék-meghajtásúaktól a WRC-ken át egészen a klasszikus torpedókig, mindeközben kitekintve a néhány teherautó, kamion, pickup, buggy és Dakarra edzett négykerekű felé is – motor nincs.

Sajnos az a lehetőségünk, hogy eme kínálattal bármilyen útvonalra ráhajthassunk nem adatik meg, minden kategória a maga kijelölt versenyszámában használható csupán, így például a kamionnal nem mehetünk gyorsasági szakaszon végig, pedig az azért érdekes mutatvány lehetne. A különböző versenytípusok

"A nextgen Colin tényleg megújult, legalábbis külsőben és tartalomban mindenképp; de még mindig nem szimulátor..."





Colin McRae RALLY

CMR: AZ ELSŐ, ÉS SOKAK SZERINT A MINDMÁIG LEGJOBB SZIMULÁCIÓT TARTALMAZÓ RÉSZ MÉG 1998 VÉGÉN JELENT MEG PC-N. AKKORIBAN LÁTVÁNYÁBAN LEGALÁBB ANNYIRA ÜTTŐRÖNEK SZÁMÍTOTT, MINT MOST A DIRT, S AZ ELSŐ FELVONÁS MÉG HIVATALOS WRC JOGOKKAL IS RENDELKEZETT, TEHÁT A CÍMADÓ PILÓTA MELLETT A TÖBBIEK NEVE IS ISMERŐSKÉNT KÖSZÖNTÖTT VISSZA RÁNK.

CMR 2.0: A FOLYTATÁS SOKKALTA KÉSŐBB ÉRKEZETT, 2001-IG VÁRNI KELLETT RÁ A RAJONGÓKNAK. ELLENBEN AZ ELTELT IDŐ MEGHOZTA GYÜMÖLCSÉT, S ÚJRA A CODEMASTERS SZEREZTE MEG A RALISZIMULÁTOROK KORONÁJÁT. LEGFŐBB ÚJÍTÁSA A RÉSZNEK A BEVEZETETT MULTIPLAYER MÓD VOLT.

CMR 3: A HARMADIK FELVONÁS 2003-BAN ÉRKEZETT EL, ÚJDONSÁGKÉNT A KARRIER MÓDOT HOZVA MAGÁVAL. EZT CSAK COLIN MCRAE SZEREPÉBEN JÁTSZHATTUK VÉGIG, S A 2002-2004-ES ESZTENDŐKET ÖLELTE FEL A SKÓT VILÁGBAJNOK ELŐZETES, ILLETVE JÖVŐBENI PÁLYÁJÁBÓL. AZ AKTUÁLIS, AZ Ő HIVATALOS CSAPATÁTÓL ELTÉRŐ GÉPEKKEL CSAK AZ ARCADE MÓDBAN SÜVÍTHETTÜNK.

CMR 04: AZ IDŐKÖZBEN BEINDULT MARKETING GÉPHENGER NYOMÁN RÖGVEST EGY ÉVRE AZ ELŐDJÉRE MÁR MEGÉRKEZETT A FOLYTATÁS. LÉNYEGI VÁLTOZÁST, ELŐRELÉPÉST EZ A RÉSZ MÁR NEM HOZOTT, A FEJLESZTŐK AZ ELADÁSOK FELTORNÁZÁSA VÉGETT ALÁBB ADTÁK A SZIMULÁCIÓT, FELÁLDOZVA AZ ÁRKÁD STÍLUS JAVÁRA. TOVÁBBI FÁJÓ PONT, HOGY A HIVATALOS VILÁGBAJNOKSÁG JOGAIT IS KIHAGYTÁK BELŐLE.

CMR 2005: AZ EZ IDÁIG UTOLSÓ KAPHATÓ RÉSZ A NEGYEDIKRE UTÁN JELENT MEG PÁR HÓNAPPAL KÉSŐBB. TARTALMILAG A LEGJOBBAN FELHIZLALT RÉSZT KÖSZÖNTHETTÜK BENNE, TÖBB MINT 30 AUTÓVAL ÉS 300 PÁLYÁVAL A KORONGON. EGY ÚJ GRAFIKUS MOTOR IS MUNKÁBA ÁLLT VELE, MELYBEN A JAVÍTOTT TÖRÉSMODELL VOLT A LEGNAGYOBB ÚJÍTÁS.

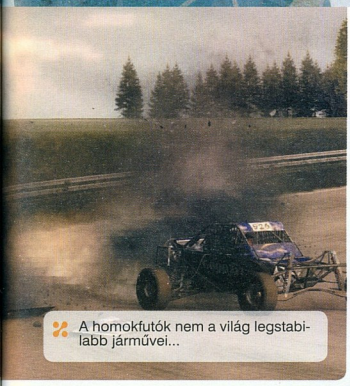
között számottevő különbséget nem igazán lehet felfedezni, ugyanis hiába a temérdek megnevezés, mindegyik vagy szakasz-, vagy körverseny tát takar, amivel nincs is különösebb gond, de picivel több alternatív versenytípust szívesen láttam volna. Nagyjából ennyi pepecselés után akinek kedve van, még rászállhat az autója beállításaira, de tapasztalataim szerint nem igazán van erre szükség, mert a Dirt úgy szimulátor, ahogy én súlyemelő vagyok.

SOKKHATÁS

Vigan töltődünk befelé, eközben ha tetszik, ha nem, folyamatosan az arcunkba vágódnak az aktuális statisztikáink: mekkora és milyen magas volt a legnagyobb ugratásunk, kétkerekezésünk, mennyi az átlagsebességünk, csúcssebességünk, hol tart győzelmeink, totálkárjaink száma is hasonlók, aztán elfehéredik minden és felvillan a Kánaán.

Középpontban aktuális paripánk áll, amit immár klasszikus módon körbekering a kamera, jól megmutatva a lényeget, hogy igen, az utolsó csavarig kidolgozták rajtam mindent a tisztelt programozó urak. Nem elég, hogy az autó szinte lemászik a képernyőről, de a figyelmesebb szemek még a hűtőrács mögött duruzsoló és rázkodó (!) motorblokkot is szemügyre vehetik, s ugyanigy minden elem a helyén van, aktív, él és mozog. A bevilágítást is sikerült valami elképesztő szintre emelniük a srácoknak, ennyire jól fémes tükröződést, amin a fénytörés a horpadásoknak megfelelően változik, még nem igazán láthattunk sehol sem. Pazar és ragyogó teljesítmény minden részletében, s akkor a pályákra ugyanez igaz, ha nem jobban. A fotorealisztikus utat gazdagon díszített és a végtelenségig belátható táj veszi körül, eleinte az ember jóformán élményautókázni indul, hogy legeltethesse a szemét minden idők legszebb ralijátékán.

Utunkat a megszokott módon nem csak a kanyarok nehezítik meg, hanem a különböző tereptárgyak is, melyekről végre elmondható, hogy egyik sem olcsó textúra többé, minden apró kerítés, oszlop, akadály a maga teljes formájában jelen van, és várja sorsát. Merthogy tőlünk függ az, széttörjük-e őket, vagy az úton próbálunk maradni. Persze a szikladarabok, és farönkök ellen nem sok esélyünk van, de a szalagkorlát már képes elhajolni, míg ennek olcsóbb



A homokfutók nem a világ legstabilabb járművei...

fa változata pillanatok alatt megadja magát, s a Carbonhoz hasonlóan semmi se ment meg minket a lezuhanástól. Mindezek közül a leglátványosabb talán a gumifal szétrobbantása, ahogy egy telibekapás után több tucatnyi radiál indul szerteszét a pályán, amit aztán majd lehet kerülgetni a következő körökben. Aprólékos töréstmodell felel mindezért, hogy aztán a szervizparkban egy év is kevés legyen a nagygenerálhoz, nemhogy a szükösre szabott hatvan perc. Amire fontos figyelni, hogy bármennyire zúzhatjuk az autót, bármennyire szenvedhet már a mellékhatásoktól (kihagyó sebváltó, félrehúzó kormány és társaik), amint elveszítjük egyetlen egy kerekünket, abban a pillanatban fel kell adnunk a küzdelmet.

ÁRKÁDOSRA SZABVA

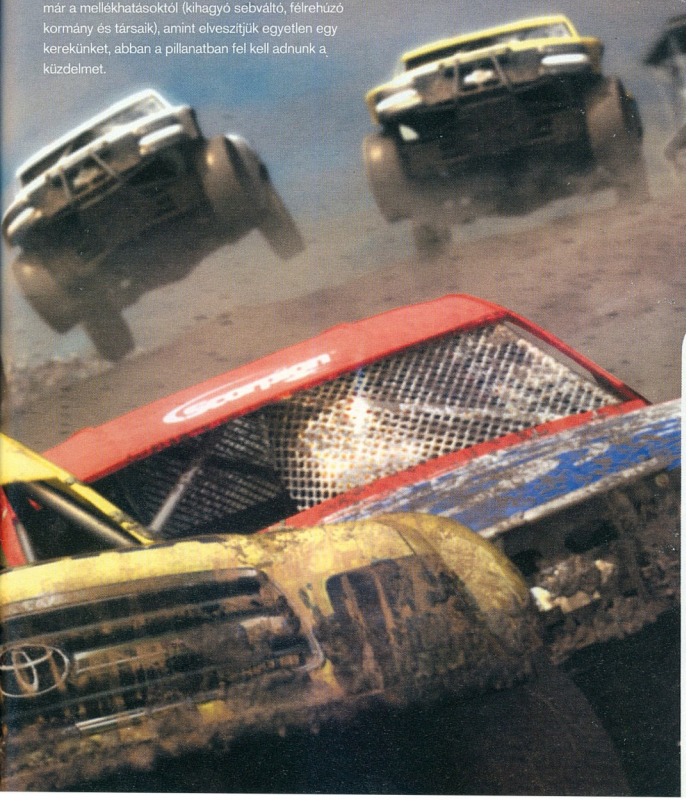
A vizuális kirohanás után térjünk rá az egyik legfontosabb tényezőre, a játszhatóságra. Aki szimulátort várt, annak csalódnia kell, ugyanis a piac nem igazán vevő rá, míg a Colinok a maguk árkádos volta ellenére mindig nagy sikernek örvendtek. Persze, a játék maga sem hireszteli a realisztikus marketing-jelzőket, ergo nem is kíván a Burns-féle rallyval e téren versenyre kelni. Legfőképpen az autók súlyán érezhető a valóságtól való elrugaszkodottság, ugyanis kicsit olyan hatásuk van, mintha pihekönnyű dobozok lennének. Azt viszont már pályája válogatja, hogy hol, hogyan viselkednek. Ausztráliában p*csakönnyű elszállni, míg a betonúton derekasan betapad az autó a könnyed súly ellenére is. Ami mindegyik jármű jellemzője, hogy olyan fékekkel vannak megáldva, hogy azt még az F1-esek is megirigyelnék, gyakorlatilag a legtöbb elbaltázott fékút menthető, de ha mégis kikerülünk a susnyásba, jóformán mindennemű kálváriát túlélünk.

HIÁNYOSSÁGOK ÉS ÉRDEMEK

Noha megannyi ujitást hozott Colin apó új játéka, ugyanígy hátrahagyott – vélhetően a folytatás kedvéért –, pár számomra alapvető ralis kelléket. Hiányoltam az éjszakai futamok lehetőségét, hogy vakon bízhassak a másodpilótámban és a kis térképben, ugyanehhez kapcsolódóan a kanyarjelző nyilakat is (a térkép egész használható). Az időjárás sem váltakozó: vagy száraz, vagy eső utáni állapotok fogadnak minket, se köd, se vihar, se hó se ilyesmi. S ismét ebből fakadóan nem is értem, hogy egy raliprogramból, hogy hagyhatták ki a hótakarta régiókat, mint Finnország...

Mielőtt kifogyok a helyből, pár szó erejéig kitérnék még a multira: tömören fogalmazva, van, létezik, de csak szakasz és hegymászó módokban elérhető, s ezekben is a többiek csak virtuálisan vannak jelen, láthatjuk a szakaszmutatón a pozíciókat, az időkülönbségeket és ennyi. Ellenben érdekességként egy versenyen akár százan is elindulhatnak, vajon egy ilyen forgatagban milyen érzés tökutolsóként beérni?

Lényegtelen, a Dirt szólóban az igazi, abban is inkább a könnyedebb fajtát kedvelőknek. Megcélzott kategóriájában párját ritkító darab lett, igazi következő generációs grafikával, temérdek funkcióval, így aki a sorozat híve volt eddig is, annak vétek lenne kihagyni a folytatást.



PLAY!

AMI JÓ
grafika, lehetőségek, mellő folytatás

ÉS AMI NEM...
neha beszaggat, kicsit lehetett volna komolyabb

GRAFIKA	10	Etalon
HANG	10	Szintúgy
JÁTSZHATÓSÁG	08	Vegyes az összkép
ÉLETTARTAM	09	Ezzel el lehet tölteni a nyarat...

ÖSSZEGZÉS: Töprengtem, mennyit adjak a Dirtnek, de végül arra a következtetésre jutottam, hogy ha a grafika ugyan bebüntet mindent, a cikkben említett hiányosságok miatt a magasabb értékelést a folytatásnak tartogatom, ha hajlan-

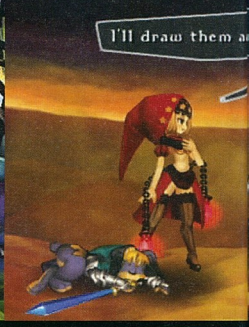
INDEX:

85%

PLAY!

INFO

KIADÓ ATLUS
FEJLESZTŐ VANILLAWARE
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS



ODIN Sphere

VEREKEDÉS EGY CSODAVILÁGBAN

irta: GregS

Borzasztó ritkán fordul elő velem, hogy egy játék tényleg teljesen a semmiből előtűnve, minden várakozás nélkül elvarázsoljon. A komolyabb sikerre esélyes címek esetén a kiadók már hosszú hónapokkal a játék megjelenése előtt erőteljes médiahadjáratba kezdenek, hogy felhívják a becses konzoltulajdonos figyelmét, felborzolják idegeit. Szépen, lassan csöpögtetve egyre több szaftos információt osztanak meg a nagyérdeművel, amiknek jelentős része utólag rendszerint erőteljes túlzásnak, vagy egyszerűen hamisnak bizonyul – a megfáradt játékos pedig ismét csalódottan hajítja sarokba korhadt kontrollerét, és várja a következő, (r)evolúciót, újítást, meg toronyórát lánccal ígérő játékot. Az Odin Sphere nem tett semmi ilyesmit: szinte bármiféle előzetes híradás nélkül, több év fejlesztés után csendesen megjelent a boltok polcain – és egyből elvarázsolta az ismeretlen névnek akár csak egy rövid esélyt is adó kíváncsi játékosokat.

METAL SLUG RPG KÖNTÖSBEN?

A képekre tekintve egyáltalán nem egyértelmű, ugyan, milyen kategóriába is sorolható be az Odin Sphere. A tényleg káprázatos, festői látvány ellenére kicsikénk egyszerű, teljes mértékben kétdimenziós irányítási rendszert rejt: akár csak a Metal Slug szériában, erősen mangás beütésű karakterünket csak oldal iránt mozgathatjuk, a tér harmadik kiterjedését csupán különféle ugrások segítségével használhatjuk ki. A sorra következő, rövid, ellenfelekkel teli pályák ellenére azonban közel sem egy egyszerű beat'em up-ról van szó, hanem bármilyen döbbenetes, a játék bár erőteljesen a nem túlbonyolított harcra koncentrál, az Odin Sphere inkább tekinthető RPG-nek. Tehénszemű főszereplőnk a harcok folyamán folyamatosan fejlődik, életereje, „manája" néhány szintlépés után már többszöröse lesz a kiinduló értéknek. Emellett nem kicsi hátizsákkal is rendelkezni fogunk, amit változatos, ötletes tárgyakkal, növényekkel, magokkal, varázslatokkal tölthetünk fel, melyekből különböző receptek segítségével még újakat is kotyvaszthatunk, és amiknek többségét a konkrét harcokban használhatjuk fel valamilyen magunkat erősítő, vagy ellenfeleket gyengítő, sebző módon.

Az ismeretlenből érkezett, furcsa című Odin Sphere varázslatosságával meghódított minket

Az Odin Sphere hat igen méretes világra tagolódik, melyek fejezetekre oszlanak. Az ezeket felépítő pályák közt az összekötő utak segítségével bandukolhatunk tetszőleges sorrendben. Térképünk segítségével tájékozódhatunk, mely

A lények különlegességére nem lehet panasz

pálya, illetőleg „Gömb" mit is rejt hozzávetőlegesen: vásárlási, beszélgetési lehetőségeket, vagy pedig különböző erősségű szörnyhadakat, netán főellenfelet. Ha elhalálozunk esetleg, mindig az adott terület elejéről kezdhetjük újrakaszabolásunkat különösebb szankció nélkül: akárhányszor próbálkozhatunk, de ha esetleg túl nehéznek találnánk a kihívást, angolosan más fele vehetjük az irányt, és később is visszatérhetünk, de erre a pálya sikeres abszolválása esetén is lehetőségünk van: mindig ugyanazokkal az ellenfelekkel fogunk találkozni. Az ismételt megmérettetésnek annyi az értelme, hogy minden egyes pályán különböző tárgyakat, bónuszokat gyűjthetünk, amik nagyban függenek pályavégi összértékelésünktől – mennyi idő alatt, mekkora sebződéssel stb. teljesítettük az adott szintet.

EGYSZERŰ DE NAGYSZERŰ?

No de milyen is maga a játék akció felében – a másik fél(gömb) az RPG rész – alapvetően mégiscsak beat'em upokra építő játékmenete? Nos, érdekes módon meglepően összetett és nehéz, főleg ahhoz képest, hogy mindösszesen egyetlen klasszikus, univerzális támadó gombunk van. Botunkkal ugyan többféle kombót, ütéssorozatot is végrehajthatunk, a lényeg a speciális irányokból, főleg magasból történő illetve lendület igénylő csapásokon van, melyekhez jó időzítésre és pontos célérzékre lesz szükségünk: kezdetben igen nehéz kiszámolni, ugyan hova is fog lesújtani sréhen érkező gyilkos botunk. Az ellenfelek viselkedésének, gyengeségeinek kitapasztalása szintén nem kevés gyakorlást fog igényelni, főleg a későbbi szinteken, mikor azok hordákban érkeznek már. A néha kicsit kaotikusnak ható, villámgyors csatározásokban szinte üdítő színfolt, hogy használati tárgyainkat, változatos,

PLAY!

Az Odin Sphere igazi hangulata csak japán nyelven jön elő, de szerencsére ez is megtalálható a koronogon. Persze az európai verzióból jó esélyel kimarad...

A csaták két dimenzióban zajlanak

korlátozott számban elsüthető varázslatainkat egy „pillanat állj" menü segítségével hívhatjuk elő: gombnyomásra hirtelen megmerevedik minden, kifújhatjuk magunkat és szépen kififikázhatjuk, milyen okosságot is lenne érdemes bevetnünk egyre duzzadó hátizsákunkból.

További csavar a harcrendszerben, hogy halott ellenfeleink fölött (is) egy időre mágikus energianyalábok jelennek meg, melyeket botunk segítségével, kitéve magunkat a kéretlen támadásoknak magunkhoz húzhatunk és magunkba gyűjthetünk, akár csak az Onimusha sorozatban. Mondanom sem kell, ezek az energiák további mágikus támadásokra használhatók el. Mindez nem hangzik túlságosan összetettnek, valójában lehetőségek igen szép kirakata áll rendelkezésünkre, és mivel a játék igen nehéz még a legkönnyebb fokozaton is, kénytelenek leszünk különböző harci taktikákat kieszelni. A gond csak az, hogy sosem tudjuk, hogy most vajon nem vagyunk még elég fejlettek egy adott pályarészhez, túl szűkmarkúan bánunk az „elsüthető" varázslatokkal, tárgyakkal, vagy csak egyszerűen benézünk.

JAPÁN VIZUALITÁSA

Ha végignézünk az igazán egyedi, művészi értékeket hordozó grafikával büszkélkedő játékok rövid során az elmúlt öt évben, furcsa módon azt láthatjuk, azok szinte csak a Playstation 2-n láttak napvilágot. Úgy tűnik, a sztori és a játékmenet mellett ebben is abszolút verhetetlenek a japánok, akik eme tudásukat kizárólag a „hazai" Playstation 2-t kamatoztatják. Az első ilyen káprázat a Sony második gépén a 2001-es ICO volt, melynek képi világa akár mintha álmaink mesekönyvéből elevenedett volna meg, de a fejlesztők következő címe, a Shadow of The Colossus is lenyűgöző, immár sötétebb, baljóslatúbb világgal ajándékozott meg minket. Szintén felejthetetlen a Viewtiful Joe manga és képregény elemeket ötvöző stílusa, a 2006-os év sokszoros díjnyertes, mégis anyagilag megbukott játékát, az Okamit pedig még minden bizonnyal maga előtt látja mindenki, ha lehunyja szemeit. Külön kategóriaként még muszáj megemlékeznünk a Katamari Damacy-ről is: a szemétkupac szimulátor" alapötletéhez hasonlóan beteg, mégis szemkápráztató látvánnyal ajándékozott meg minket.

A hat fő karakter hat történetet is jelent

A mocsárban ránkfér a méregtelenítő szer...

NÉZÜNK, MINT A MESÉBEN

A játék talán legnagyobb pozitívumáról még nem is ejtettem szót – nem hiába. Lehetetlen ugyanis pontosan szavakba foglalni, milyen káprázatos, egyedi, mesés, misztikus látványorgiával ajándékozza meg a mit sem sejtő játékost az Odin Sphere. Mintha az Ezeregy éjszaka meséit elegyítették volna a japán mangával és a legjobb képregényekkel – egyszerűen mesébe illő, művészi, olyan

mó-

don, amilyet ed-

dig soha nem láttunk PS2-n. A hátterek gyönyörűen kimunkáltak, változatosak és dinamikusak – fortyog a láva, süvít a szél, a helyszínek ráadásul teljesen eltérőek –, a karakterek, dísztárgyak megrajzolása pedig nem kevesebb munkát vehetett igénybe, bár ezek már nem olyan kidolgozottak, művészi értékükből ez mit sem von le. Mindez mozgásban, adrenalinpumpáló harc közben egyenesen káprázatos – lenne, ha a játék nem szenvedne pont ezekben a helyzetekben igen kemény belassulásoktól, ami sajnos erőteljesen a játékélmény rovására is megy. Szintén igen frusztráló tud lenni a minden pályaváltás esetén nem kevés időre bevillanó homokóra. A játékot a teljesen ismeretlen japán Vanillaware fejlesztette: a nagy öregeknek talán azért mond valamit a Princess Crown név – azt a szuper Sega Saturnos RPG-t is ők készítették anno. Az Odin Sphere a nagy „elődhöz" száz százalékig méltó történettel, világgal büszkélkedhet. Erion mesés, fantasy, arab és manga elemeket ötvöző világa pár perc alatt teljesen magába szippant egyedi hangulatával, ami nem csak a hihetetlenül karakterisztikus, gyönyörű grafikának köszönhető, hanem a részletes és fondorlatokkal teli történetnek is. Ugyan a dialógusok menetébe nincs semmilyen beleszólásunk, egyszerűen csak megszólíthatjuk a „békés" pályák NPC-it, ha kedvünk tartja, illetve az átvezető animációk segítségével elmesélt fő történetszálat mozizhatjuk végig, mindezek egy igen részletesen megformált sztorit és háttérvilágot rejtenek. Bár a keleti fejlesztők által kedvelt klisék tömkelegét fedezhetjük fel a hosszadalmas végigjátszás során, azok tálalása és a néhány egyedi ötlet annyira profi, hogy ez szinte fel sem tűnik, annyira belemélyedünk a játékba. Az angol szinkron – választható a japán eredeti is - szokatlan módon fantasztikusan jóra sikerült, tökéletes színészeket sikerült találni az eltúlzott tulajdonságú, összetett lelkivilágú karakterek megszólaltatására. Nem vagyok egy komoly RPG játékos, de nagyon régen fordult velem elő, hogy ennyire képernyőhöz tapadva követtem volna az összes karakter valamennyi rezdülését, teljesen átélve velük a történet minden egyes fordulatát. Sirtam, nevettem, szerelmes voltam, vagy teljesen elkeseredett – mintha csak tényleg része lennék Erion világának.

VAN ÚJ A NAP(GÖMB) ALATT!

Hihetetlen, hogy a PS2 játék felhozatalában még a konzol hetedik évében is mennyi tartalék maradt. Ahogy a Final Fantasy 12, vagy a God of War 2, a maga stílusában az Odin Sphere is tökéletes lezárása a Playstation 2 hosszadalmas életciklusának: ennél jobbat ebben a műfajban már szinte lehetetlen lenne kisajtolni a fekete masinából. A technikai nüanszok és a nehézség ugyan picit belepiszkálnak az összképbe, de egy ennyire egyedi és magába szippantó játék esetén még ezeket is hajlandóak vagyunk elnézni.

PLAY!

AMI JÓ
Káprázatos audiovizualitás

ÉS AMI NEM...
Erőteljes belassulások

GRAFIKA	09	Álmaink kifestőkönyve
HANG	10	Csodás dallamok
JÁTSZHATÓSÁG	08	Nehéz, és helyenként frusztráló
ÉLETTARTAM	10	30-40 órát lazán beleölhetünk

ÖSSZEGZÉS: Mély akció-RPG egyedi játéktechnikai és vizuális megvalósítással: nem gondoltuk volna, hogy a PS2-n még láthatunk ennyire újszerű, lebilincselő játékot. Egy jó adag türelem azért feltétlen szükséges hozzá.

INDEX:

91%

INFO

KIADÓ AGETEC
FEJLESZTŐ IREM
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: Pengusz

RAW DANGER

VÍZISZONY MINT JÁTÉKSTÍLUS

Időnként felbukkannak olyan címek, amik témájukat tekintve ígéretesen hangzanak, hiszen nem sokszor hallunk „katasztrófa-túlélő" témájú alkotásokról. A legutóbbi talán a 2003-ban debütált, az Agetec szárnyai alatt jelent megjelent Disaster Report volt, s bár a cím megtévesztő lehet, valójában annak folytatásáról van szó.

A Raw Danger indítása, és egy könnyed tutorial végigjátszása után egy silány minőségű, a játék grafikai motorját felhasználó intrót nézhetünk végig, melyből kiderül, hogy 2010 decemberében, Geo City egy rendezvényén járunk, ahol a város vezetői szivarfüstbe burkolózva gratulálnak egymásnak, hogy sikerült felépíteniük az egyetlen katasztrófabiztos várost, ahol az emberek biztonsága áll mindenek felett. Itt kapcsolódunk a történetbe egy mezei pincér, Joshua szerepében, aki néhány csetlő-botló megnyilvánulás után fültanúja lesz annak, amint a polgármestert értesítik a közelgő veszélyről: eddig még soha nem látott méretű árvíz sújtja a várost. Feladatunk – első körben – az épületben tartózkodó emberek evakuálása, majd a város elhagyása, ami nyilvánvalóan nem lesz egyszerű dolog egy árvíz közepette.

Az már az első pár perc játék után kiderül, hogy ha nem is forradalmi, de újszerű játékmenetet próbáltak elénk varázsolni a készítők, ugyanis sok játékkal ellentétben itt a hangsúly nem a lövöldözésen, a mészárláson vagy az ellenség felkutatásán van: legnagyobb ellenfelünk most a víz, ami a mindennapi életben a földi lét mozgatórugója. Ez esetben most mégis a legjobb, amit tehetünk, hogy távol tartjuk tőle magunkat, hiszen ha túl vizesek leszünk, fennáll a nátha és a hipotermia veszélye, egyre lassabban mozgunk, nehezebben vesszük a levegőt, s legrosszabb esetben összeesünk és már csak az örök vadászmezők várnak ránk. Ennek megakadályozására a rendelkezésre álló területet alaposan

Nem csak a környezet katasztrofális, de a grafika is...

át kell vizsgálnunk olyan tárgyak után kutatva, amik testhőmérsékletünk megtartását hivatottak szolgálni. Ilyenek például a hősugárzók, radiátorok, tűzhelyek, amik mellett nem csak megmelegedni tudunk, de mentési pontként is szolgálnak.

Habár a történet teljesen lineáris, mégis van egy pontja a játéknak, amiben szabadságot nyújt; a többi szereplővel történő beszélgetéseinkben. Az előre legyártott mondatok közül választhatjuk ki a nekünk megfelelőt, ezzel befolyásolva, hogy kedves fickók akarunk-e lenni, vagy totális seggfejek, s ennek fényében tehetünk benyomást beszélgetőpartnerünkre, de ez a történet fő fonalán nem változtat.

Bár a Raw Danger játékmenetet tekintve valóban eredeti újításokat tartalmaz, sajnos a silány kivitelezés percek alatt romba dönti azt. Az igénytelen karaktermodellek, az egyszerű, néhány poligonból álló és tucatjával ismétlődő objektumoktól a PS1 hőskorában érezhetjük magunkat. A mozgások is nagyon gyatrák, a karakteranimációk nem kapcsolódnak folytatólagosan egymásba, s ezzel robotszerű mozgást kölcsönöznek a szereplőknek, és a kameramozgások is sok esetben csak hátráltatják előrehaladásunkat.

PLAY!

AMI JÓ
A témaválasztás eredeti és érdekes

ÉS AMI NEM...
A megvalósítás siralmas lett

GRAFIKA	03	Néha tényleg a PS1-et idézi
HANG	04	Alig jobb, mint a grafika
JÁTSZHATÓSÁG	05	Csak nagyon türelmeseknek
ÉLETTARTAM	05	Rövidke és piszok nehéz

ÖSSZEGZÉS: A Raw Dangerben tényleg meg volt a szikra, hogy valami újat tegyen le az asztalra, de mintapéldája annak, hogy hiába a jó recept, ha a tálalással mindent el lehet rontani.

INDEX:

55%

PLAY!

INFO

KIADÓ ACTIVISION
FEJLESZTŐ AMAZE
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS
ONLINE NINCS

irta: RBaly

SHREK the Third

Kétségtelenül a hármas számú filmalkotások nyarát éljük. A pókos embertől kezdve a kalózokon és Óceán emberein át egészen szeretett ogrénkig forognak a folytatások folytatásai, s rendre szágúldoznak be a szerkesztőségbe a kapcsolódó játékok is. Ahogy látható, a mesék világának lökött hősei igen kis helyen kerülnek bemutatásra, ebből kikövetkeztethető, hogy messze a leggyengébb játékot kapták a mesehősök. Magától értetődően a film eseményeit járjuk végig, de amit ezalatt kapunk, azt mind-mind láthattuk már máshol. A szokásos „leverek mindenkit" ismétlődik mesebeli tájakon, gyűjtögethető micsodákkal, fejtörésre nem alkalmas fejtörőkkel, valamint a legyőzött ellenfelek után járó tündérporral.

A játék során belebújhatunk a főbb szereplők gúnyájába, picit változtatosabbá téve a cselekményt. A legfőbb gond vele az, hogy unalmas, a mozik hangulatát egy szemernyit se képes áthozni, tipikus pénztermelésre tervezett játék, csak a neve erős, a tartalma üres.

Pont olyan buta a játék, mint amilyen itt Shrek feje...

PLAY!

A nyári pangás ékes példája ez a futószalagon érkezett feldolgozás, aminek a többjátékos része se sikerült használhatóra. Minden géptípuson kerülendő alkotás!

40%

PLAY!

INFO

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ UBISOFT FRANCE
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS
ONLINE NINCS

irta: RBaly

SURF's UP

Lehet, csak én vagyok így vele, az is lehet, hogy eljárt felettem az idő, de nekem bizony kezd elegem lenni a sok erőltetett, idióta gyagyás állatsereget felmutató, viccesnek látszani akaró szörmókos-állatkás animációs filmből. Uborkaszezonunk egyik ékes példája eme szörfölő pingvines, csirkével megbolondított müremek, mely tisztesen megkapta a maga videójátékocskáját is. A korong a meglepetés erejét hordozza magán, ugyanis nem egy bugyuta ugra-bugra akcióplatformer, a klasszikus filmfeldolgozások műfaja található rajta, hanem egy egész kellemes kis szörfdeszkás versenyjáték, rajtuk vitézlő állatkákkal. Célunk nem más, mint, hogy a snassz pingvinéletnél többről álmodozó főhősünkkel a hullámok ászává avanzsálódjunk. A cél pofonegyszerű lesz: suhanásunkat trükkökkel, kapuáthaladásokkal kombinálva kell díszítenünk, hogy elérhessük a kiírt pontszámok egyikét,

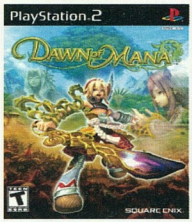
– ezután teljesítettnek tekinthetjük az adott helyszínt, tehát a grindelésen, s a szépen ívelt flipeken van a fő hangsúly. Begyűjthetünk e mellé pár extrát, megnyithatunk karaktereket, hogy aztán cirka száz perc alatt vígan végigvigyük az egész örületet. El ne feledjem, aki ezek után sem rohant még rögtön a boltba ezután a müremek után, azoknak csak megjegyzésképp, ketten is lehet játszani ezt, de minek...

PLAY!

Kicsit más, mint amit eddig az átirattól megszokhattunk, de egyszerűsége, csúnyasága s a ráadás extra rövid játékidő egyértelműen kacattá teszik a Surf's Upot.

60%

PLAY!



Dawn of MANA

RAJZFILMSZERŰ KÜZDELEM

INFO

KIADÓ SQUARE ENIX
FEJLESZTŐ SQUARE ENIX
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

irta: Hoenma

Sajnos a DAWN OF MANA annyit egyszerűsödött, hogy már szinte semmi kihívást sem nyújt...

A Seiken Densetsu nevű szerepjátéksorozat még anno a Super Nintendo-s korszakban indult, az első epizód hozzánk például nem is jutott el, az amerikaiak is Final Fantasy Adventures címre átnevezve kapták meg, így talán nem mindenki tudja, hogy miről van szó. Az összes Mana játékban a történet egy legendás kard körül forog – ez a Sword of Mana, mely sokáig rejtőzik, ám amint komoly veszély fenyegeti a világot, ismét előkerül egy fiatal hős kezében, hogy a nap végére ismét béke és nyugalom honoljon mindenütt. Idillien hangzik, igaz? No, a széria sokáig futott, ám egy kisebb pihenőt követően a Square Enix úgy döntött, ismét leporolja azt, és egy egészen új hullám érkezésének adjon helyet.

A játék mintha csak egy gyönyörűen megfestett mesekönyv lenne

MANAVILÁG

A Dawn of Mana egy nagyobb kompiláció része. A Square több epizóddal akarja híres sorozatát visszahozni. Volt egy Children of Mana nevű epizód Nintendo DS-re, készül a valós idejű stratégiák műfajában induló Heroes of Mana, és persze már itt van a Dawn is. Ebben egy klasszikus felépítésű, de abszolút modern technikával készült játékot kaptam készhez, mely egész jól sikerült, bár a régi rajongók talán csalódni fognak a sok egyszerűsítéstől – nézzük hát meg kicsit bővebben, mit is kapunk, ha a DoM mellett tesszük le a voksunkat. Kezdjük a szerepjátékok legfontosabb elemével, a történettel. A Dawn of Mana az összes eddig megjelent epizód előzménye, mint arra a címe is utal – éppen ezért itt először szerepel a Manafa és a Mana Kardja is. Keldric (avagy Keldy) és barátnője, Ritzia, apró véletleneknek köszönhetően egy napon találkoznak egy szokás szerint elképesztően gonosz terveket szövögető szereplővel, egy Illusiát (a játék világa) ostromló sereg vezérével, Lorimarral. Illusia egy az öt kontinens közül, ráadásul pont az, amelyiken a Manafa is található. Keldric elhatározza, hogy megmenti szülőföldjét, és miután tulajdonába kerül a hatalmas erővel bíró varázskard, rádöbben, hogy ennél sokkal komolyabb problémái akadnak majd hamarosan.

GYAKÁÁÁS!

A játékban Keldricet irányíthatjuk, egy a Kingdom Heartshoz rendkívül hasonló rendszerben: azaz inkább az akció dominál a szerepjáték felett. A kamera mögöttünk helyezkedik el, mi pedig egy csodás mesevilágban mászkálhatunk helyszínt helyszín után végigharcolva, folyamatosan furcsa lényekkel csatározva. A támadások fegyvertől függenek, de varázslatokat is tanulhatunk, melyeket a ravaszokkal el is lőhetünk. Érdekes húzás, és a tápolók kedvét szegheti, hogy minden egyes új fejezet esetén újra kell kezdenünk a fejlődést a nulláról – és mivel a négyes szint a maximum, túlzottan erősek nem is leszünk…

A pálya tele van szórva sok-sok olyan tereptárggyal, melyeket felhasználhatunk annak érdekében, hogy a szörnyeket meglepjük (például hozzájuk vágunk egy nagyobb követ), ebben az esetben a csatát úgy kezdjük, hogy komoly előnyünk lesz az ellenségeinkkel szemben. Ennek érdekében a fejlesztők licenszelték a Havok fizikai motort, mely rengeteg „komoly" játék alatt is duruzsolt már, és itt is remekül működik, egészen látványos jelenetek születhetnek segítségével – kár, hogy a problémás irányítás és kamerakezelés néhol ezt a funkciót is használhatatlanná teszi. Egyébként a fizika nem csak sebzésre használható, hanem a lények megijesztésére is: ha valami

összetörik egy hegynyi orkfajzat mellett, az rettegve kuporodik össze, és ennek következtében nyugodtan csépelhetjük. Ráadásul minél jobban megijesztünk egy szerencsétlen lényt, annál több és jobb jutalmat kapunk a csata végén (ez lehet pénz, gyógyító üvegcse, vagy harci tulajdonságot turbózó ribbon).

Ezen az új rendszeren kívül túl sok egyediség nincs a Dawn of Manában, sőt, a széria sok megszokott elemét kiszedték belőle. Talán a legfájóbb, hogy nincs többé tárgylistánk – egyszerűen nem tudunk magunkkal vinni semmit, minden gyógyító cucc és hasonló azonnal elhasználódik, ha rájuk lépünk.

Igen különös lényekkel fogjuk összeakasztani korbácsunkat...

KELL EZ NEKÜNK?

Valós idejű csaták, állandóan újrakezdett fejlődés, ösdi játékmenet – jó ez a játék? Igen, mindezek ellenére egy igazán hangulatos akció-szerepjátékkal van dolgunk, mely ráadásul a PS2 egyik legszebb darabja, csodaszép, mesekönyvekből kiugró grafikával. Hőseink meseszerűen néznek ki, de a hátterek még ennél is több rajzfilmszerű hatást viselnek magukon. Egyértelmű, hogy a régi, klasszikus SNES-es epizódokra való hasonlóságra utaztak a készítők, sikerrel. Szépnek tehát szép a játék, a kellemes dallamok is sokat segítenek, a kérdés azonban az, hogy a nehézkes irányítás és a viszonylag rövid játékidő mennyit von le a játék értékéből – és nálunk bizony elég sokat...

Főhősünk a tipikus Square-designt hozza

PLAY!

AMI JÓ
Gyönyörű!

ÉS AMI NEM...
Elég sokat egyszerűsödött

GRAFIKA	09	Rendkívül látványos
HANG	08	A zenék nagyon jók lettek
JÁTSZHATÓSÁG	08	Könnyű, de leeht trükközni
ÉLETTARTAM	06	Nagyon rövidke lett---

ÖSSZEGZÉS: A régi epizódokat imádtuk, az újhullámosak azonban egyelőre kis családdást jelentenek. A DoM persze nem rossz, csak kissé könnyű és túlontúl leegyszerűsített lett...

INDEX:

73%

PLAY!

XBOX 360

INFO

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA UK
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: Bake

NÉZÜNK, MINT A MOZIBAN

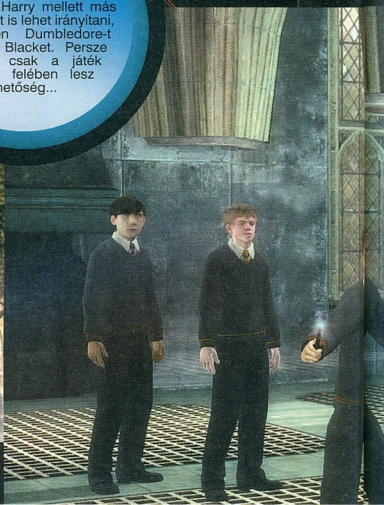
Hamarosan a mozikban a Harry Potter ötödik filmadaptációja és ehhez igazítva az Electronic Arts megjelentette az aktuális játékfeldolgozást. Ahogy azt már megszokhattuk, a játékmenet kicsit módosult, a megjelenés szebb, mint eddig bármikor, és ami a legnagyobb durranás, a cég igyekezett minden országban szinkronnal piacra dobni az anyagot, így először teljes magyar hangon játszhatunk a Potter kompániával.

Mielőtt belevágnánk a tesztbe, mindenképpen el kell időznünk annál az el nem hanyagolható ténynél, hogy – mint eddig minden alkalommal – a Harry Potter játékfeldolgozás nem kifejezetten a hardcore gamereket veszi célba, hanem a fiatalabb korosztályt és azokat az emberkéket, akik szívesen töltik az idejüket a filmen és a könyvön kívül is a Potter világban. Az értékelést is ehhez mérten osztjuk majd írásunk végén, és ezzel kap-

A fontos szereplők kinézetet félelmetesen modellezték le a fejlesztők

PLAY!

A játékban Harry mellett más karaktereket is lehet irányítani, nevezetesen Dumbledore-t és Sirius Blacket. Persze minderre csak a játék második felében lesz lehetőség...



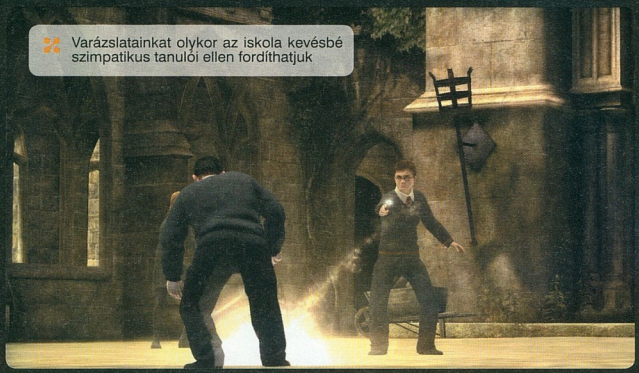
HARRY POTTER
és a Főnix rendje

csolatban jegyeznénk meg, hogy jelen alkotásunkat mindenképpen érdemes összevetni a hasonló kategóriájú Karib-Tenger kalózaival, Potter ugyanis sokkal jobban teljesít, változatosabb és szabadabb játékmenetet, továbbá nagyobb kihívást biztosít, mint ahogy Jack Sparrow tette azt a világ végén.

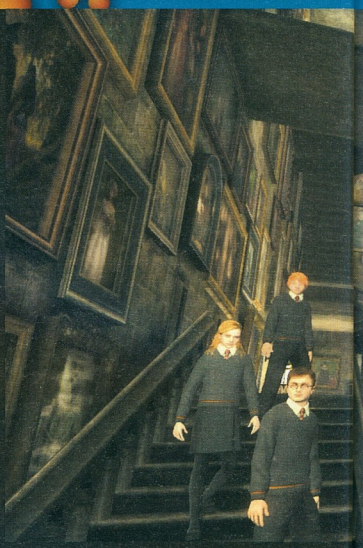
POTTEROLÓGIA

Ahogy azt már megszokhattuk a játék a film vonalát követi nagy vonalakban – a digitális változatból sok minden kimarad, de ez érthető, hiszen rengeteg olyan momentum akad, amit a játékban élvezhető módon nem lehetne kivitelezni. Ebből fakadóan a történések az eredeti fókuszpontjaira koncentrálnak, de találkozhatunk a kevésbé fontos eseményekre utaló küldetésekkel, aprócska momentumokkal is. Kezdésnek összefutunk barátainkkal a Főnix Rendjének főhadiszállásán, ahol Sirius Black megtanítja nekünk azon alapvető varázslatokat (invicto, reducto, wingardium leviosa) amelyeket a leggyakrabban fogunk használni a játékban. Miután túlesünk a tutorialon, azonnal Roxfortban találjuk magunkat, ahol aktív részesei leszünk a történéseknek. a könyv olvasóit nagy meglepetés nem érheti: össze kell szednünk Dumbledore Seregét, meg kell harcolnunk Umbridge professzorral és természetesen maga Voldemort sem maradhat ki a játékból. Ez így persze csak nagy vonalakban fedi le az eseményeket, aki bővebben szeretne elmerülni a cselekményben, az vegye szépen a kezébe a széria ötödik kötetét, abban minden részletre fény derül.

A magyar szinkron és az X360-on teljesen élethű karakterek miatt a hangulat hibátlan!



Varázslatainkat olykor az iskola kevésbé szimpatikus tanulói ellen fordíthatjuk



VARÁZSLÁSTAN

Az igazi játék tehát a Roxfortban kezdődik és szinte azonnal feltárul előttünk a program egyik legnagyobb erénye, mégpedig az, hogy bár egy lineáris történetet követünk végig, szabadon bejárhatunk egy hatalmas területet (az iskolát és környékét) ahol rengeteg felfedezni- és varázsolni való akad, és még a küldetéseket is olyan sorrendben oldjuk meg, ahogy éppen úri kedvünk kívánja. Mivel a játék a kisebbeket célozza meg, hatalmas rejtvényekre nem kell számítani, de még az idősebb játékosok is jól szórakozhatnak, miközben a különböző varázslatokat használva (reparálás, tűzgyújtás, titkos helyek felfedezése, gyűjtögetés stb.) szerzik a pontokat és lépnek „szintet". A begyűjtött pontokat egy titkos szobában válthatjuk különböző extra tartalmakra (videók az alkotókkal, színészekkel), és bár a program folyamatosan jelzi, hogy erősebb varázslóképességekkel rendelkezünk még a hetedik szintnél sem éreztünk érdemi változást, ha csak az achievement-pontjaink számát nem vesszük figyelembe.

Az iskola egyébként él, tele van diákokkal, velük minimális interakcióba keveredhetünk, itt-ott elmés minijátékok várnak ránk és a már ismert, főbb

Ron néhol csípős megjegyzésekkel szórakoztat

karakterek apróbb küldetéseit kell elvégezni az előrejutás végett. Az egyes helyszíneket és szereplőket a Tekergő Térkép segítségével találhatjuk meg, s ez a navigációs rendszer számon tartja a küldetéseinket is, így ha egyet félbehagyunk egy másik miatt, akkor később is könnyedén felvehetjük az elejtett fonalat. Ha esetleg elakadunk, állandó társaink Ron és Hermione pár szóval kisegítenek, olykor valóban hasznos információkkal látva el hősünket. A főszál nagyobb pontjait a kisebb küldetések megoldása után kaphatjuk meg, ilyenkor a történet szempontjából fontos animáció játszódik le előttünk, lépünk egyet a cselekményben, új küldetések nyílnak meg, és így, szépen, egyenletesen haladunk a végkifejlet felé. Mint említettük, a terület hatalmas, rengeteget kell(ene) szaladgálni az egyes helyszínek között.

Az unalom elkerülése végett a legokosabb, ha először a falakon függő, beszélő portrék feladatait hajtjuk végre, ugyanis ezek a festmények titkos átjárókat rejtenek, amelyek nagyban megkönnyítik és lerövidítik a Roxfortban történő közlekedést, s így nem ununk rá a játékra a folyamatos csatangolás miatt. Sajnos a kamera rögzített (szerencsére ez ritkán okoz valódi gondot), így nincs lehetőségünk az aktív nézelődésre, ezt hivatott pótolni egy funkció, amivel fürkészhetjük a terepet magunk körül, így könnyebb észrevenni az egyes rejtett dolgokat, és ha például eltévedünk a forgó lépcsők között, ennek segítségével könnyedén belőhetjük a megfelelő irányt.

GYEREKJÁTÉK

A Potter ötödik része leginkább egy mászkálós kalandjátékként pozicionálható, s nem győzzünk hangsúlyozni, hogy a játékmenet fiatalabb egyedek szintjére lett belőve. A küldetések általában valaminek a megkeresésére, fuvarozására szorítkoznak, sokszor varázslattal kell segíteni a pajtásokon, de szerencsére lesz alkalmunk egy-két mardekáros megleckéztetésére is a folyamatosan bővülő rontásaink segítségével. Ahogy haladunk előre úgy lesz ez utóbbiból egyre több, de féktelen akcióra azért nem kell számítani, kisebbeknek ez kihívás, a gyakorlott játékosoknak inkább könnyed szórakozást jelent. Sajnos a szabadságot azért nem vitték túlzásba az alkotók, olykor-olykor tapasztalhatjuk, hogy bár egy adott misszió többfajta varázslattal is megoldható lenne, csak azzal sikerülhet amiről a programozók azt gondolták, hogy pont ide illik. A „varázs" ilyenkor egy kicsit megtörik, de szerencsére nem hagy komoly csorbát az egyébként élvezetes játékmeneten. A tanárok segítségével olykor alkalmunk adódik gyakorolni a varázslatokat, s erre szükségünk is lesz, hiszen egy idő után

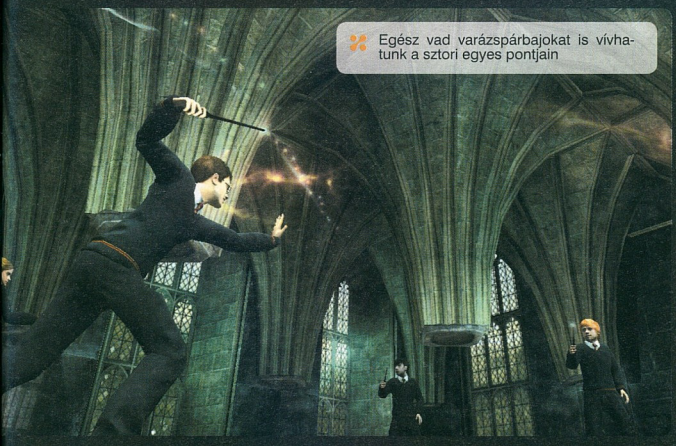
PLAYSTATION 2-N IS

Ezúttal szerencsések vagyunk, hiszen a Pókember 3-mal ellentétben az EA ugyanazt a játékot készítette el PS2-re is, mint X360-ra. Ebből következően a cikkben leírtak vonatkoznak a „kisebbik rokonra" is, a grafikát leszámítva. Ettől eltekintve az élmény ugyanaz, a játék és a szinkron ugyanolyan élvezetes! És ha már itt tartunk, a PS3-as verzióban sajnos nincs magyar szinkron...

nehéz észben tartani a sok-sok technikát, jobb, ha gyakorlunk és egyszerűen a beidegződéseinkre bizzuk magunkat.

BŰVKÖR

Nincs mit titkolni azon, hogy a játék a kisebbeken túl főleg azokat fogja lekötni, akik némi vonzalmat táplálnak a Harry Potter-univerzum iránt. Az élményt csak fokozza, hogy a grafika gyönyörű, az iskola minden szeglete le lett modellezve, az összes ismert helyszíne megtalálható, bejárható és szinte minden szobában és folyosón akad valami, amin gyakorolhatjuk varázslatainkat. Néha már a nézelődés is örömet okoz, és ezúttal a karakterek is a film szereplőinek kiköpött másai. Ezen a tortán már csak hab, hogy az EA régiós szinten is bekeményített és ahogy sok országban, így nálunk is teljes magyar szinkronnal hozta forgalomba a játékot, a film színészeit kérve fel a hangulat fokozására. Innen jelentjük, hogy a küldetés sikerrel járt, az ismerős hangok ugyanis csak tovább növelik az egyébként sem alacsony színvonalat. Bár a dolog nem tökéletes, az apró bakiktól, néha össze nem illő szófordulatoktól eltekintve teljesen rendben van a dolog, igazán dicséretes, hogy a kiadó ennyi energiát fektetett ebbe a megjelenésbe.



Egész vad varázspárbajokat is vívhatunk a sztori egyes pontjain

HAPPY END

Ahogy az a fentiekből már érezhető a Harry Potter ötödik felvonása (amely a Kviddics Világkupával valójában a hatodik játékfeldolgozás) elnyerte a tetszésünket, bár a kontroller nem izzadt bele a tenyerünkbe a játék jó pár kellemes órát okozott, élvezettel raktuk rendbe Roxfort tönkrement szobrait és csálé páncéljait, a titkos apróságokról nem is beszélve. Ugyanígy lelkesen pörköltünk a mardekárosok orra alá és lelkesen haladtunk küldetésről-küldetésre. Aki tehát egy kicsit is érdeklődik a Potter-világ iránt és szívesen válna pár órára minden mágusok legismertebbikévé, az bizonyosan jól fog szórakozni, hiszen a Főnix

Rendje hosszú órákra képes lekötni az embert, és ha ráérzünk az ízére, akkor egészen biztosan a baljós végkifejletig fogjuk követni hősünk kalandjait.

Ahhoz képest, hogy egy igen fiatal célcsoportnak készült a játék, mégis igen élvezhető lett, gyönyörű grafikájával és teljes magyar szinkronjával pedig mindenkit le fog nyűgözni, akit csak leültetünk elé - igen, még az idősebbeket és a nőket is! Igaz, ak hardcore rétegnek várhatóan túl lassú lesz, de hát nekik ott van másik ezer keményebb program...

PLAY!

AMI JÓ
Csodás grafika, hatalmas világ

ÉS AMI NEM...
Túl könnyű

GRAFIKA	09	Nem lehet panasz: gyönyörű!
HANG	07	A szinkron üt! A zene is korrekt!
JÁTSZHATÓSÁG	07	Könnyedén belejövünk!
ÉLETTARTAM	07	Egyszer tuti végigtolod!

ÖSSZEGZÉS: Kicsiknek és nagyoknak egyaránt jó lehet, bár az igazi élvezethez, főleg az idősebbek esetén abszolút nem árt bizonyos fokú Potter-imádat, vagy legalábbis –szimpátia. Egyébként gyönyörű, és a magyar szinkron is igazán dicséretre méltó húzás!

INDEX:

80%

INFO

KIADÓ ACTIVISON
FEJLESZTŐ TRAVELLER'S TALES
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

Transformers THE GAME

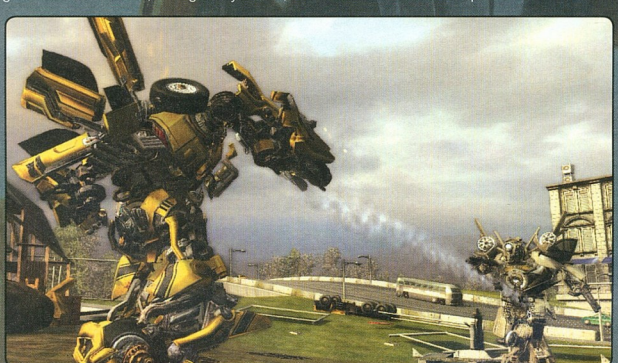
GÉPESÍTETT KÜZDELEM

írta: Pengusz

Manapság erős tendencia, hogy egy-egy nagyobb és sikeresebb mozifilm után, a bennük szereplő hősök a konzolunk képernyőjéről kacsintanak vissza ránk. Ez alól a nemrég mozikban debütált Transformers sem lehet kivétel, ami alapvetően jó ötletnek bizonyul, hiszen ki ne szeretne gyermekkorunk egyik legnagyobb példaképei, az autókká és egyéb járművekké alakuló hatalmas robotok bőrébe bújni.

A Transformers nagy vonalakban követi a film történetét, de kétféle megközelítésben teszi azt; a játék elején választhatunk, hogy jó, avagy rossz oldalon állunk, s ennek megfelelően alakul a játékmenet is. Az Autobotok oldalán feladatunk az emberiség, s a filmben főbb szerepet játszó Sam és barátnője védelme, míg a másik oldalon minél nagyobb káoszt és pusztítást kell végeznünk a földlakók sorai között. A küldetéseket a térképen elszórva zöld körök jelölik, s mivel robotjaink mozgása lassú és nehézkes, ezért gombnyomásra, s a rajongóknak kötelező „Transform and roll out!" kurjantásra átváltozhatunk az adott karakterre jellemző földi vagy légi járművé, hogy könnyebben tudjuk teljesíteni, legyűzni a pár méteresnél nagyobb távolságokat.

A grafika – legalábbis a robotok kidolgozása – meglepően részletesre és szemet gyönyörködtetőre sikeredett, ám sajnos mindennek ára van: a rendelkezésre álló környezet meglehetősen egyhangú és feltűnően sokszor ismétlődnek az azonos kinézetű objektumok és járművek. Cserébe a bejárható pályák kellően nagyok, és ami a legjobb, hogy szinte minden tereptárgy felhasználható fegyverként is, a villanyoszloptól kezdve egészen a rendőrautóig, s a városban található épületek is amortizálhatók. Harc közben a szabadságérzetet sajnos nagymértékben befolyásolja, hogy ellenfelünk elpusztítására úgynevezett akció zónákat jelöltek ki, melyek kör alakban közrefognak egy nem túl nagy területet, s ha ebből kilépünk, vagy éppen kiütnek minket, rövid időn belül kénytelenek vagyunk visszatérni bele, különben kezdhetjük az egész küldetést elölről.



PLAY!

AMI JÓ
Néhány küldetés egész hangulatos

ÉS AMI NEM...
Nagyon régies játékmenet

GRAFIKA	07	Erős közepes
HANG	07	Hangok a moziból, lebutítva
JÁTSZHATÓSÁG	05	Klasszikus gyakás
ÉLETTARTAM	06	Mire megunod, már vége is

ÖSSZEGZÉS: A Transformers nem emelkedik ki különösebben a kötelező jellegű mozifilmes feldolgozások sorából, de legalább elmondható, hogy alul sem teljesíti azt. Rajongóknak csemege lehet, egy mezei játékosnak csalódás lesz.

INDEX: 65%

INFO

KIADÓ ASPYR
FEJLESZTŐ SYLVERBACK
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

irta: Penguszi

MADE Man

A Made Man egy keménykötésű rosszfiú, Joey Verola kalandjait meséli el nekünk. A történet szinte teljes egészében a főszereplő visszaemlékezésein keresztül bontakozik ki, miközben hősünk maffiába való beépülését meséli el egy barátjának. A sztorival nincs gond, hozza a hasonló gengsztertörténetek színvonalát, de sajnos az egész játék elhasal a kivitelezésen. A grafika vérlázítóan ocsmány, hiábavalóak a jó textúrák, ha a karakterek és az objektumok poligonszáma a padlót verdesi.

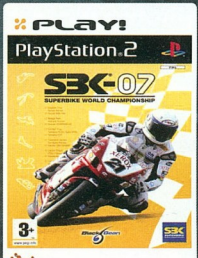
Főbb jellemzője a játéknak, hogy az átvezető jeleneteknél előszeretettel alkalmazza a 24-ből megismert osztott képernyős megjelenítést, valamint a Max Payne-ben már látott „időlassítás" funkciót, melynek hatására a képernyő elvörösödik, a környezet lelassul, így gyerekjáték lesz maffiózó testvéreink ólommal való telepumpálása.

Az irányításban fontos szerepet kap az X gomb, melynek segítségével hősünk fedezékbe bújik, a falhoz simul, vagy beguggol egy tereptárgy mögé, amit a csapnivaló irányításnak és a pocsék kamerakezelésnek köszönhetően nem mindig sikerül megvalósítania.

PLAY!

A Made Man akár egy jó lövöldözős akciójáték is lehetne, de az igénytelen grafika, az együgyű játékmenet és a kivitelezés egyéb hiányosságai miatt nagyon gyenge az összhatás.

25%



INFO

KIADÓ BLACK BEAN
FEJLESZTŐ MILESTONE
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS
ONLINE NINCS

irta: ABaly

SBK-07 SUPERBIKE World Championship

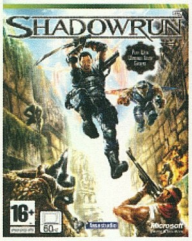
A Motorsportokat megcélzó alkotásból bizony nem vagyunk gazdagon elkényeztetve, miközben ezek a kétkerekű csodák is nagyszerű alapját képezhetik egy játéknak. Vélhetően egy új sorozatot köszönthetünk az SBK képében, mely majd minden évben megjelenik majd a MotoGP aktuális részeivel egyetemben. Az SBK szintén egy létező versenysziéria, melyben az előbbi kategóriánál nagyságrenddel erősebb motorok üvöltenek a pályán. Minden, ami egy ilyen programtól elvárható, az itt megtalálható, úgymint hivatalos bajnokság, annak csapatai, pályái s pilótái egyaránt. Gondolván a témában annyira nem elmélyülni kívánókra, kétfajta mód épült a játékba, az egyik az árkád, a másik a szimulátor örömöket takarja. Bármelyiket indítjuk el, egy korrekt motorosprogram fog kirajzolódni elénk, mely grafikailag is megállja a helyét. Többed magunkkal csak osztott képernyőn örömködhetünk, sajnos netesjátékra nincs lehetőségünk. Ellenben kellemes meglepetés a versenyjátékok palettáján.

PLAY!

Mindegy, hogy könnyed, tét nélküli száguldásra vágysz, vagy a motorok e válfajában kívánsz elmerülni, az SBK mindkettőt nyújtja egy tisztességes szinten. Rajongóknak egy próbát megér.

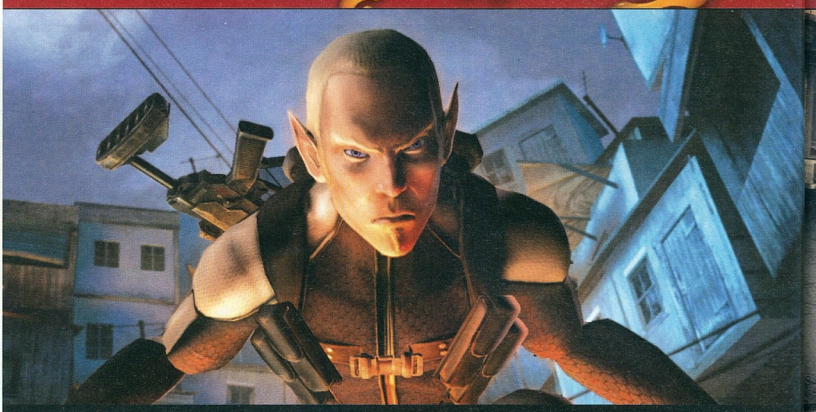
75%

PLAY!
XBOX 360
LIVE



INFO

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ FASA
MULTIPLAYER 16 JÁTÉKOS
ONLINE 16 JÁTÉKOS



Shadowrun

ÁRNYÉKRA VETŐDÉS

írta: Infidel

Szegény Shadowrun nagyon rossz előjelekkel kísérve jött a világra. Az eredeti Shadowrun világ rajongói azért savazták, mert ehhez tulajdonképpen semmi köze nincs, mások azon csodálkoztak, hogy miért nincs benne egyjátékos-mód, megint mások pedig a nem túl lenyűgöző grafikán fanyalogtak. Ilyenkor szokás írni olyasmit, hogy a végleges verzió mindenkit meggyőzött, hogy a szájukat húzókból rajongókat kreált – nos, a Shadowrun esetében ez sajnos nem igaz…

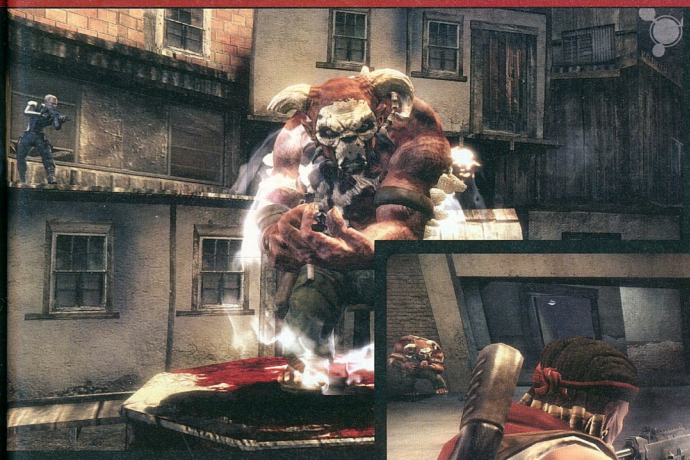
HIBALISTA

Én alapvetően imádom a Shadowrunt, a mai napig olvasom, és évekig játszottam is az eredeti „kockadobálós" szerepjátékkal. Éppen ezért vettem erőt magamon, és ettől eltekintettem, amikor értékeltem a játékot. Mégpedig azért, mert a két dolognak lényegében semmi köze nincs egymáshoz. Az igazi Shadowrun 2050 körül játszódik, és egy fantasztikusan érdekes, fantasy-cyberpunk keverék világ – a játék meg 2031-ben játszódik, és lényegében a játszható fajok nevén kívül semmi nem utal a kapcsolatra. Az eltéréseket, az eredetiben abszolút lehetetlennek tekintett dolgok itteni tobzódását oldalakon át tudnám ostorozni, de ettől eltekintek – a lényeg, aki itt Shadowrunt keres, vagy akár csak egy cyberpunk világot, az borzalmas csalódásnak teszi ki magát..

Ha nagyon kedves akarnék lenni, a grafikáról sem tennék sok említést – azonban nem ez a dolgom, így lerántom a képet a kényelmetlen igazságról: noha állóképeken (főleg a szépen beállított állóképeken) nem csúnya a program, mozgásban már más a helyzet. A legfájóbb dolog, hogy egyes animációk egyszerűen hiányoznak. Néha az ugrásoknál is mozdulatlanok a figurák, de a legröhejesebb (vagy inkább legsiralmasabb) a létramászás: ilyenkor ugyanis a karakter minden animáció nélkül, vigyázzállásban egyszerűen felcsúszik a fal mellett… Talán ezt nem kell külön kommentálni. Egy mondatot az is megér, hogy milyen ocsmányak lettek a karakterek, hogy mennyire nem olyanok, mint az igazi Shadowrun-rajzokon szereplő alakok; a karaktertervező valószínűleg akkor sem ismerne fel egy igazi trollt, ha az szemen köpné…

Azt már a bejelentés óta lehet tudni, hogy nem lesz egyjátékos-mód a programban. Legalábbis sztori meg átvezető jelentek nincsenek, botok, azaz gépi irányítású ellenfelek ellen lehet gyakorolni. Hát, maradjunk annyiban, hogy ez nem túl élvezetes… Na de akkor legalább a multi elég elfoglaltságot nyújt, nem igaz? Sajnos ez sem nyert, tartalom terén elég soványka lett a Shadowrun. Van kilenc multiplayer pálya (ebből négy

A legnépszerűbb asztali cyberpunk RPG első kiadása 1989-ben jelent meg, még az ötletgazda FASA kiadásában. 2001-ben a FASA becsukta analóg kapuit, és átvonult a digitális szórakoztatásba. E periódustól a WizKids birtokolja a Shadowrun jogokat, sőt a játék aktuális, 2004-es negyedik kiadása számos díjat is elnyert, jóllehet az alaposan átírt szabályrendszer máig megosztja a játék rajongótáborát. A sikeres Shadowrun kártyajáték mellett említést érdemel a csődbe torkollott akciófigura sorozat is.



A különféle fajok egyedi extrákat jelentenek, a törpék például mágiát szívnak, az elfek fürgék, a trollok kőbőrt növeszthetnek, az emberek pedig sokkal több pénzt kapnak, mint a többiek.

PLAY!

A Shadowrun az első akciójáték, amelyben egymás ellen játszhatnak a PC-s és az X360-as játékosok. Ez technikai bravúrnak nagyszerű, de a játék nem lett jobb tőle...

értékelhetetlen szemét szerény véleményem szerint), mindegyiken kettő érhető el a három játékmódból. Ezek is megérnek egy misét: van egy egyszerű deathmatch (attrition néven), van egy ctf (zászló helyett egy szoborszerű izével, ez extraction néven fut), és van egy olyan mód, ahol az egyik csapat támad, a másik védekezik. Ennyi. Nincsenek nagy nyílt terek vagy járművek. Nincs tucatnyi külön pálya minden játékmódhoz, nincs bázisfoglalás, küldetés-alapú játékmód, vagy bármi extra, bármi fantáziáról árulkodó...

ÉS MÉGIS

Szerencsétlen játékot a fentiekben annyira kiosztottam, hogy lassan azon kezdhetsz csodálkozni, hogy az értékelőben miért nem mínuszban van a százalék. Erre egy válasz van: a fejlesztők a játékmenetre rágyúrtak, és az így egész jó lett. Alapból ugye egy FPS-t kapunk, standard fegyverekkel (nem igaz, hogy ide sem tudtak összehozni valami extrát, a háttérvilágból igazán meríthettek volna), kellemes irányítással. Az extrát a körönként vásárolható beültetések és varázslatok jelentik, melyek tényleg feldobják a játékot. Mivel a pénzkészletünk limitált (és nagyon múlik teljesítményünkön), alaposan meg kell fontolni a választást, ráadásul nem árt egyeztetni a többiekkel sem.

A teleportálás az épp aktuális mozgásunk irányában reptet el minket (akár felfelé, vagy zuhanás közben lefelé is), falakon, rácsokon át, a szélidézés pedig elpattintja a gránátokat, az ellenfeleket. Füstformát vehetünk fel (a golyók nem sebeznek), lassító kristályokat szórhatunk ki, gyógyító fát, vagy a nevünkben gyakó kék szellemet idézhetünk. A játékmenetre legjobban mégis a feltámasztás van hatással. Ezt használva ugyanis feltámasztjuk társunkat – viszont ha mi meghalunk, ők is elpusztulnak. Így aztán, ha utoljára maradunk életben, és feltámasztunk pár havert, ők egyfajta testőrségként működnek: minket kell védeniük, hogy életben maradjanak. A mágia mellett cyber-beültetéseket is vehetünk. Az új szem-készlettel átlátunk a falakon, a drótozott reflexekkel felgyorsulunk, antimágia generátorokkal esszenciát szívhatunk el az ellenfelekből, mágikus akadályokból, a smartlink-beültetés a célzásunkat javítja (és nem engedi, hogy csapattársa lőjünk), a glider pedig egy kis siklószárny, amivel apróbbakat lehet repülni.

Ezek kombinálásával (plusz még bejönnek az eltérő fajok a képbe, itt is van mindnek speciális képessége) millió különféle kombót hozhatunk létre, melyekkel pár óra után már nagyon durván lehet aratni. A falonátlátás-teleport kombináció például általában halálos – ráadásul nagyon jó érzés előadni.

CÉLCSOPORT

A Shadowrun olyan, mintha profi játékosoknak készült volna, hiszen csak játékmenet van benne, de az sem a könnyen emészthető fajtából. A körítés gyászos, egyedül, net nélkül értékelhetetlen a program, nem néz ki jól, nem lehet karakterünket egyedivé szabni, nem vezeti statisztikáinkat – mindehhez pedig teljes áron jött ki. Egy Call of Duty 3, egy GRAW2, egy Rainbow Six Vegas sokkal többet nyújt, és szerintem még multiban is szórakoztatóbbak, könnyebben emészthetőek, mint a Shadowrun. Egy igazi Shadowrun szerepjáték mellé, mintegy bónuszként mellékelve, vagy olcsón, letölthető programként kiadva elment volna – így viszont csak a multiplayer-megszállott FPS-mániásoknak tudom ajánlani.

A bal oldali idézett lény, a jobb oldali játékos

PLAY!

AMI JÓ
A varázslatokkal, berültetésekkel lehet szórakozni

ÉS AMI NEM...
Zéróhoz közelítő tartalom

GRAFIKA	05	Hiányzó animációk?!
HANG	06	Zene alig, a hangok közepesek
JÁTSZHATÓSÁG	08	A játék maga nem rossz
ÉLETTARTAM	05	Kilenc pálya és három játékmód

ÖSSZEGZÉS: Alapvetően egy rossz játék, de vagy sokkal olcsóbban kellett volna adni, vagy pedig alaposan fel kellett volna turbózni tartalommal. Testreszabás és statisztikák nélkül meg hogy lehetett kiadni egy multiplayer játékot?!

INDEX:

65%

PLAY!

XBOX 360 LIVE

INFO

KIADÓ CODEMASTERS
FEJLESZTŐ CODEMASTERS
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: ABaly

A játék igazi főszereplői: a vidám talpnyalók

OVERLORD

Légy üdvözölve kedves játékos kicsiny világunkban, mely hasonlatos egy híres trilógia világához, s ha az Egy Gyűrű itt nem is található meg, megannyi csuda népség éldegél e vidéken. Elfek, félszerzetek, goblinok, emberek és még ki tudja miféle szerzetek tengetik itt mindennapjaikat mámoros békének örvendve. Viszont a gonosz démonok mindeme idillt nem állhatják meg szó nélkül, itt bizony cselekedniük kell! Egy kiválasztott bébi képében meg is találják azt a személyt, kiből igazi Hadura s elnyomója lesz majd a világnak.

GONOSZNAK LENNI JÓ

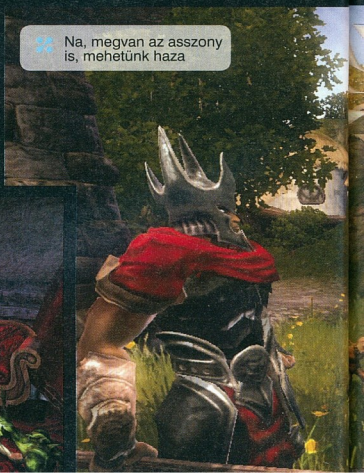
A gyermekéveken túljutva csöppenünk bele ebbe a sajátos világba, hogy megannyi humorral fűszerezve kigonoszkodhassuk magunkat, vagy akár teljesen kegyetlen zsarnokká is avanzsálódhatunk, a döntés hasonlóan a Fable-höz rajtunk áll, csak itt két rossz közül a szimpatikusabbat kell választani. A félelem és sötétség idejét elővarázsolni bizony semennyivel nem könnyebb feladat, mint másutt ennek az ellenkezőjét kiharcolni.

Kezdetnek rögtön ott a lakhatás kérdése: egy magára valamit is adó Úr nem lakhat szatyorban, s a Sötét Torony, mit otthonául kapott igencsak rozoga állapotban leledzik, ráférne egy kis tatarozás, no meg benépesíteni se ártana. E nemes céllal indulunk útnak első segédjeink társaságában, akik egy zabálni vágyó egysejtű szellemi szintjén mozognak, s mi ennél is fontosabb, fenntartások nélkül rajonganak értünk. Ők a minionok, avagy magyarul talpnyalók, s négy fajtájuk lesz a későbbiekben fellelhető belőlük. Megjelenésük önmagában is mókás, igazi kis rosszcsont banda, akik minden az útjukba kerülő tárgyat, élőlényt darabokra törnek, avagy kivégeznek. Mindezt eszméletlen jópofa kivitelezésben teszik. A jobb analóg karral irányíthatjuk őket, avagy adhatunk nekik egyszerűbb támadási, helyben maradási parancsokat, ezen felül mindenhova követnek minket, s közben állandóan gonoszkodnak. A békés bárányokat lenyírják, a szabadban kint hagyott sörtől berúgnak, törnek-zúznak, s természetesen minden fellelt kincset azonnal hozzánk szállítanak dicsérő szavak közepette. Az ölésnek különösen fontos szerepe van, ugyanis az elhullottakból nyert életerő gömbök számának a fejében idézhetünk meg újabb minionokat az kiesettek helyére.

A JÖVŐ

A Codemasters és a Triumph mindenképpen támogatni akarják az Overlordot egész évben, így folyamatosan várhatók tőlük az ingyenes, illetve a fizetős kiegészítők is. Az első néhány pakkban várhatóan csak a multiplayerhez lesznek extrák, így új arénák, és különleges varázsfegyverek. Később várhatóak új ellenfelek is az egyjátékos-módba, és vagy kora ősszel, vagy karácsonykor kapunk egy újabb fejezetet, mely az alapsztori lezárulása után fog játszódni, és az ígéretek szerint igen vicces lesz...

Maradjunk még eme kis szolgáknál: a barnák a kvázi katona kaszt, nem értenek semmihez, csak a pusztításhoz, s relatíve (társaikhoz mérten) szívósabbak is. A pirosak a tűzzel ápolnak jó barátságot, támadásukban távolról bombázzák



Na, megvan az asszony is, mehetünk haza

A goblinjaink különösen harapnak a hegedűre...

a félszerzet hordákat, valamint mindennemű izzó akadály leküzdésére képesek. A zöld kaszt savas, mérgező esetekben hasznos, valamint a tolvajlás osonás nagymesterei. A kékek bandája, bár hót' gyengék, mágikus erővel bírnak, varázs ellen varázs típusú támadásoknál csak ők alkalmazhatóak, valamint a víztől se irtóznak úgy, mint a többi parton reszkető társaik. Utolsó hasznos szolgáltatásuk az elesett minionok feltámasztása, nagyobb attak idején célszerű betárazni tehát kék barátainkból. Rögvest nem áll mindegyik a szolgálatunkban, minden alfajt külön küldetés részeként ki kell szabadítanunk, és a fészküket a Toronyba eljuttatnunk.

A PUSZTÍTÓ

Tömören ennyi lesz a feladatunk, hogy kis megidézett seregünkkel végrehajtsuk azt a több tucat feladatot, mi időközben felmerül. Az Overlord varázsa pont eme feladatokban rejlik, ahogy ezek a debil lakók reagálnak tetteinkre, és hasonlók. Eleinte a Toronyba illene egy bolond is, akit addig kell verni, míg meg nem tanul tisztelni minket, aztán egy rossz szó nem lehet rá, minden második pillanatban dicsérő szavakkal fog illetni minket. A benépesítéshez leginkább asszonyra van szükség, szerezhetünk hát királylányt, s a további szüzeket is kintről kell leszüretelni, hogy aztán beálljanak cselédnek hozzánk. Eleinte az emberek gondján-baján „kell" segítenünk, persze aztán ránk van bízva, hogy például a visszaszerzett ételt megtartjuk-e, vagy bőkezűen átadjuk az éhezőknek. A világ ugyan több részre van szabdalva, melyeket vidám töltőképernyő választ el egymástól, mégis egységes egész, amiben egyhamar otthonosan fogunk ténykedni rettegett zsarnokká válásunk során.

Végre egy játék, amelyben lehet viccesen gonoszkodni és kegyetlenkedni. Nekünk tetszik!

A kalandszálat erősíti még az, hogy függetlenül attól, hogy az örökké panaszkodó nép milyen bajjal talált be minket, teljesen kötetlen, hogy mit merre és mikor teljesítünk, s emellett cselekedeteink függvényében fognak tisztelni, avagy gyűlölni, ámde félni minket.

A játék amellett, hogy nagyszerű hangulatot képvisel, sőt a grafikája is szép és stílusos, cselekedeteknek megválasztási lehetősége garantálja a többszöri nekifutás változatosságát, újabb befejezések megnyitását.

Viszont nincsen rózsa tövis nélkül, az Overlord is képes néha ismételni önmagát, valamint így alapjában jó pár bug is hátráltatja a felhőtlen élvezeteket - ez utóbbi remélhetőleg hamarosan javításra kerül. Demó a Live-on, próbáld ki, nem fogsz csalódni, egy igazi meglepetésjáték a nyárra.

PLAY!

AMI JÓ
Fekete humor, amivel gonoszkodni jó

ÉS AMI NEM...
Több ötletet is belerakhattak volna

GRAFIKA	08	Szép, stílusos mesevilág
HANG	07	Teljesen passzol a koncepcióhoz
JÁTSZHATÓSÁG	08	Bele lehet zavarodni
ÉLETTARTAM	08	Többféle válaszút

ÖSSZEGZÉS: Nagyszerű Nagyúr, Magasságos Nagyúr, A Gonosz Nagyúr. Hajtsuk hódoltságunk alá a világot, minden eszköz megengedett. Veszélyben csak a rekeszizmaink lehetnek. S a poénok értéséhez különösen erős angol sem kell.

INDEX:

81%

INFO

KIADÓ TAKE-TWO INTERACTIVE
FEJLESZTŐ 7 STUDIOS
MULTIPLAYER 1-4 FŐ
ONLINE NINCS

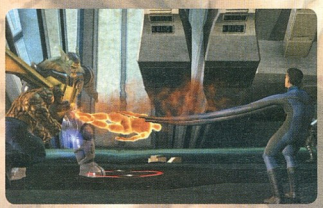
írta: Bate

Fantastic 4
and the Rise of the Silver Surfer

RÉMES NÉGYES

A Fantasztikus Négyes legújabb játékadaptációját nyüstölve az embernek olyan érzése támad, mintha az elmúlt húsz évben csupán a grafikai fejlődött volna, s a játékmenet megmaradt az oldschool szinten: megyek és ami szembejön, arra tüzelek. Nincs értelme szépíteni, az F4 ilyen, innovatív elemet még nagyítóval sem találhatnánk ebben a szerencsétlen fejlesztésben. A baj ezzel nyilvánvalóan az, hogy C64-en vagy Amigán ez még csak-csak lekötötte az embert, de így, hét évvel az ezredfordulót követően már valahogy többre vágyunk, ha egy játékkorongot a konzolba helyezünk.

Ne is fecséreljük a szót a történetre, hiszen szerepe lényegében nincsen (a szintén pocsék film vonalán halad, szabadon kiegészítve azt), csupán egy nevetséges vázlat, ami hellyel-közzel magyarázza az egyes pályaszakaszon véghezvitt non-stop rombolást. Mert miről is van szó, kérem szépen? Adott a szépreményű szuperhőscsapat, aki rendre furcsa vidékeken találják magukat, rengeteg ellenféllel körbevéve, akiket lehetőleg minél hamarabb le kell hentelni, hogy a következő szobában véghezvihessük ugyanezt: újra és újra és újra, meg utána megint. Ezzel ki is veséztük a játékmenetet, egyben korrekt végigjátszást zsúfoltunk ebbe a rövidke cikkbe.



De négyen vannak, eltérő képességekkel! – jöhetne a kontra lesújtó véleményünkre, ám mindezt csipőből hárítjuk, hiszen igaz, hogy szabadon váltogathatunk a csapattársak között, akik eltérő tulajdonsággal bírnak, mindez csupán az első öt percben érdekes, hiszen ennek leteltét követően rendre ugyanazokkal a feladatokkal találkozunk, amelyeket az első fél óra után már vakon véghezviszünk. A játék esszenciája bele lett sűrítve az első pályába, ezt követően minden folyamatosan ismétlődik, csupán a befogadó környezet változik fejezetenként. Monoton hent vár ránk, amit csak néha szakít meg egy-egy fal/ajtó átlátszatlan), hidak megnyitása (Mr. Fantastic) és energiacellák kiégetése (Fáklya). A fantázia teljes hiányát mi sem bizonyítja jobban, mint, hogy az első játékrész után háromszor kell levernünk ugyanazt a bosst (Super Skrull), mire végre elhagyhatjuk a föld kiszipolyozására épült katakombákat.

A koncepció az egész játék folyamán mit sem változik, csupán a képességeink erősödnek és az életerőnk nő, ez utóbbinak semmi értelme, hiszen képtelenség végleg elhalálozni. Ha csapatunk valamely tagjából kiverik az összes hp-t, akkor fél percre elernyed, hogy aztán visszatöltődjön az életereje. A mentési pontokra csak mind a négy hős „halála" esetén térünk vissza, ám erre két tucat pályát követően sem „adódott lehetőség". Ennek következtében az F4 egy csipetnyi kihívást sem biztosít, ellenben rettentő unalmas, s már az első fél órát követően felmerül a kérdés: mi a francnak szorongatom még mindig a kontrollert – ráadásul az egész ugyanaz PS2-n és X360-on is, csak a grafika csillogósabb az utóbbin…

A képek az X360-változatból származnak

PLAY!

AMI JÓ
Az első öt perc…

ÉS AMI NEM…
…minden azt követően.

GRAFIKA	06	Semmi eget rengető
HANG	04	Teljesen felejthető
JÁTSZHATÓSÁG	03	10 perc után csukott szemmel is
ÉLETTARTAM	01	10 perc után elmegy a kedved

ÖSSZEGZÉS: Ez a játék mindennek a legalja, a Buci Maci kifestőkönyv több szórakozást tartogat, mint a Fantasztikus Négyes vérlázítóan amatőr adaptációja.

INDEX:
35%

A Karib-tenger kalózai olyan, mint újra gyerekként kardozni faággal az árokparton.

Az **Amerikai pite** olyan, mint egy pornófilm a szexjelenetek nélkül.

A mátrix olyan, mint egy alufóliába csomagolt Platón-kötet: csillogó és filozofikus.

A **Godzilla** olyan, mint egy mai politikus: romba dönti a várost.

A múmia olyan, mint egy egyiptomi nyaralás adrenalin-injekcióval.

Egy filmes szaklap meg olyan, mint a...

xbox arcade + PlayStation network

Ebben a hónapban a hosszabbra nyúlt szünet miatt bőven van anyag az apró játékok rovatába. Ráadásul a nyári felhozatal pompás lett, mindkét konzolon akadnak kihagyhatatlan alkotások. A PSN boltban megjelent az első igazán kivételes program, a Super Stardust HD, amely ugyan egyszerű, ám mégis rendkívül élvezetes játékmenetet kínál. X360-on a minőségi cuccok eddigi áradata csak folytatódik: van itt új Pac-Man és pasziánsz, megérkezett a következő csodás társasjáték digitális átirata, és végre megjelent az újrakreált Prince of Persia is! És a rend (és az új olvasók) kedvéért: egy MS pont cirka három forintnak felel meg.

SOLTRIO Solitaire

Mivel a pasziánsz a Windowsok elválaszthatatlan tartozéka, leginkább az volt meglepő, hogy nem a Microsoft készített egy hasonló játékot, hanem egy külsős cég. Igaz, ezt legalább színvonalasan tették, a Soltrio Solitaire mindent megad a kártyázni szerető embereknek. Kezdjük azzal, hogy nem csak a mindenki által ismert pasziánsz (itt Klondike néven fut egyébként) van a programban, hanem 18 különféle pakolgatós játék. Van néhány olyan bonyolult, amit többszöri nekifutásra sem értettem meg, és van olyan egyszerű is, mint a memóriajáték. Arra mindenesetre jó volt a program, hogy találjak egy új kedvencet: a Super Flower Garden néven futó variáció jobb, mint bármelyik másik kártyajáték. Ráadásul nem csak magunk játszhatjuk a 18 variációt, némelyiket multiban is lehet tolni, kooperatív, vagy versenyzős formában. Szintén nem rossz, hogy van egyjátékos-mód is, ahol szerencsére sztori nélkül kell bejárnunk egy csomó vidéket, és a meccsek megnyerésével új lapháttereket nyerhetünk meg. A megjelenés után pár héttel kijött egy csomag, melyben 150 pontért további tíz kártyajáték kapott helyet – ezt nyugodtan ki lehet hagyni, de az alapjáték kitűnően alkalmas körülbelül végtelen mennyiségű idő kulturált eltöltésére.

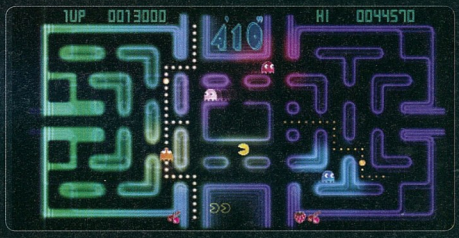
INFO

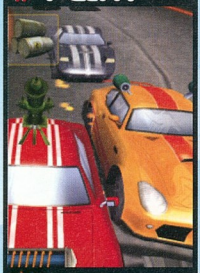
KIADÓ NAMCO
FEJLESZTŐ NAMCO
ÁRA 800 MS PONT

08/10

PAC-MAN
Championship Edition

Megvallom, én nem vagyok annyira oda Pac-Manért, mint mondjuk Snake – ő még a külön kapható, tévére köthető kis gépet is megvette, annyira oda van a pizzalényért. Viszont a Championship Edition kiadása a kis sárga lénynek még engem is lenyűgözött! A játékot az eredeti megalkotójának, Toru Iwataninak a segítségével alkották újra. Nagy változás, hogy nem életre megy (bár azok is vannak), hanem időre, a labirintusok 16:9-es képarányban futnak, és több átjáró áll rendelkezésre. Hat játékmód van, melyek egészen extrémek is lehetnek: az egyikben csak Pac-Man és a négy szellem látszik, a pálya nem, máskor meg a pálya hihetetlen módokon alakul át. Még az alap Championship játékmód is teljesen új: a pálya két zónára van osztva, és egyszerre csak az egyikben vannak felzabálandó bogyók – ha mindet begyűjtjük, megjelennek a másik oldalon levők. Papíron talán mindez nem hangzik nagy változásnak, de ezek az újítások mindent átalakítanak: Pac-Mant sikerült mai szintre hozni a játékmenet és a pályák megújításával.





INFO

KIADÓ D3
FEJLESZTŐ LOAD INC.
ÁRA 800 MS PONT

03/10

MAD Tracks

Meg kell mondjam, a világ nem veszített volna sokat, ha a Mad Tracks nem jelenik meg. Egy autós játékról van szó, amely teljes egészében nélkülöz mindenfajta bájt, vagy legalább egyediséget. Ugyan egy XBLA-játéktól nem várunk el Forza-verő grafikát, de azért ez a puritán ócskaság erős túlzás… Összesen 15 pálya van a játékban, és ezek jó része valami egyedit tartalmaz: itt biliárdasztalon kell lyukba terelni a golyókat, másutt egy asztalról kell egymást, vagy éppen a tereptárgyakat lelökni, vagy éppen ugratás végén egy darts-pályán kell landolni. Sima versenyzés alig van, ami nem is baj, mert bizony az rendkívül idegesítő vezetési fizikával rendelkezik – arról nem is beszélve, hogy az autóinkban levő rugó elpattan, ha túl sokáig nyomjuk a gázt. Vannak felvehető fegyverek is, melyek között nincs túl sok extra, van rakéta és olajfolt, robbanó csomag és megfordított kanyarodás, no meg fagyasztás és turbó. Még csak az átlagos játékok szintjét sem éri el, még a demóját sem éri meg letölteni… A D3 meg jobban tenné, ha inkább a Puzzle Quest átírásával sietne – na az teljesen más tészta lesz!

PLAY!

INFO

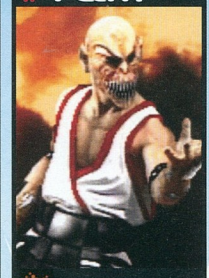
KIADÓ NAMCO
FEJLESZTŐ NAMCO
ÁRA 400 MS PONT

04/10

XEVIOUS

Ez a játék vélhetően csak a japán X360-tulajok kedvéért készült el – és valószínűleg mind a négyen értékelik is. Ott ugyanis az eredetileg 1982-ben (!) megjelent játéktermi fölfelé lövöldözős játék (az első ebben a kategóriában) legendává vált, és még ma is hivatkozási alap, mint mondjuk nálunk a Tetris. Na most ugyanezt kapjuk meg valamivel nagyobb felbontásban. Sajnos a Namco maga végzi az XBLA-átiratokat, és bizony nem sok munkát tesznek bele ebbe a folyamatba – most sincs semmi új a játékban. A grafika a régi, nincs felújított zene, és még a hasonló játékoknál ma már kötelezőnek tekintett kétjátékos-módot sem rakták a programba. Igazából így is el lehet játszani a játékkal, bár elég fapados – sem bónuszok, sem milliófféle trükkös ellenfél nincs benne. Az ára a lehető legkedvezőbb (mondjuk a PS3-as RR7-ben ingyen volt benne a töltések alatt), szóval a retróra vágyók szórakozhatnak vele. Viszont láttunk már 20 éves játékot pompásan felújítva – ilyen volt például a Jetpac Refuelled, vagy most a Prince of Persia. Azt a megoldást sokkal jobban kedveljük…

PLAY!



INFO

KIADÓ MIDWAY
FEJLESZTŐ DIGITAL ECLIPSE
ÁRA 3 EURÓ

07/10

Mortal KOMBAT 2

Majdnem 15 év telt el az eredeti MK2 óta, és bizony a véres verekedős játékok legvéresebbike még ma is szórakoztató. Ugyan kicsit érthetetlen, hogy a PS3 miért ezt a játékot kapta és nem a Mortal Kombat 3-at, mint az X360, így is jót verekedtünk a legendás karakterekkel. Persze a lényeg most sem a meglehetősen egyszerű verekedésben van, hanem a speciális mozdulatokban és még inkább a kivégzésekben. Igaz, a MK2-ben megjelentek a Babality és a Friendship „kivégzések" is, de igazi férfi csak fatalityt mutat be… Megkapjuk az egész játéktermi verziót a 12 karakterrel és az azonnali kivégzési lehetőséget jelentő pályákkal. E mellett van egy online lehetőség is, ám ez sajnos közel sem olyan profin lett összehozva, mint az említett MK3 esetén. A legnagyobb gond, hogy egyszerűen nem tudjuk, hogy kivel verekszünk meg, a játék ezt egyszerűen nem írja ki – és még csak megkérdezni sem lehet, hiszen a hangkommunikációt sem támogatja a játék. A grafika még ma is pofás, nagy kár, hogy néhol az árnyékok vibrálnak, máshol meg érthetetlen módon megakad a játék. De legalább az ár teljesen helyénvaló, így a hibáktól eltekintve is tudjuk ajánlani!

PlayStation network

CALLING All Cars!

INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ INCOGNITO
ÁRA 8 EURÓ

07/10

A Calling All Cars! a Twisted Metal-sorozat készítőinek alkotása, és ez bizony meg is látszik rajta: alapvetően ez is egy fegyveres-száguldozós akciójáték. Igaz, a horrorhangulat itt minimálisra van véve, ehelyett inkább a vicceskedésre mentek rá. Ez a grafikát is meghatározza: rajzfilmszerű az egész design, kajlák a karakterek, és a legkevésbé sem riasztóak a robbanások. A játék ezen részével tehát cseppnyi bajunk sem volt, ellenben a játékmenet kicsit unalmas lett. Egyetlen játékmód van: el kell kapnunk egy börtönből menekülő fickót, és vissza kell vinnünk a sittre. Mellettünk három másik autó is erre hajt, szóval ez nem lesz olyan könnyű – már csak azért sem, mert fegyverek vannak szétszórva a pályán. Ha valaki belénk rohan, elveszi a zsákmányt, ha eltalálnak, a kis fickó elszabadul. Ráadásul a börtönnél három bejárat van, és a magasabban fekvők, melyeket csak ugratóval lehet elérni, több pontot adnak; no meg több lehetőséget rá, hogy a többiek elkapjanak minket. A legnagyobb gond a játékkal, hogy mindössze négy pálya van benne, amit azért elég hamar meg lehet unni. Még multiban is ez a helyzet, bár persze ott a szívatások és röhögések miatt tovább tart a szórakozás. Sajnos emiatt nem tudom magasabbra értékelni a CAC!-ot, pedig alapvetően nem rossz kis program. Talán, ha megjelenik hozzá még vagy tíz pálya és vagy öt fegyver – merthogy utóbbiakból is csúfos hiány van, alig három darab…

PlayStation network

Super STARDUST HD

INFO

KIADÓ SILVER CREEK
FEJLESZTŐ SILVER CREEK
ÁRA 800 MS PONT

08/10

A Playstation Store egyelőre nem az arcade játékok szerelmeseinek mekkája. Az első igazán nagy durranás azonban végre megérkezett! A Super Stardust ugyanis nem csak szép, de jó és szórakoztató is. Az egykoron Amigán megjelent játék remake-je roppant egyszerű: adott egy űrhajó, amivel a bolygó felszínén szaladgálva szanaszéjjel lőhetjük az utunkba kerülő meteoritokat és különféle idegen lényeket. Destruktív énünket háromféle módon engedhetjük szabaddá. A jobb analóg kart mozgatva szénné lőhetjük az ellent, a jobb ravasszal hipersebességre kapcsolva hasíthatunk keresztül sértetlenül a kötömbökön, illetve szorult helyzetben – és persze csak limitált számban – detonációt okozhatunk az űrhajónk körül, ekkor a rádiuszba eső összes ellenfél elemeire hullik. Ennyi! Hogy mi ebben a szórakoztató? A Stardust rendkívül addiktív, változatos körülményeket kínál, a kooperatív mód szórakoztató, a képi világ gyönyörű, a meteorok fizikája nagyszerű, a kihívás kellemes, az irányításban semmi kivetnivalót nem találni. Aki szerette Xboxon a Geometry Warst (ami monotonabb játékélményt kínált), vagy imádja az Asteroids-jellegű akciójátékokat, az a Super Stardusttól is odáig lesz. Higgyétek el, ez az első Playstation Network-játék, amit vétek lenne kihagyni… úgyhogy nyomás a boltba!

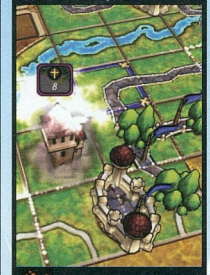
INFO

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ NINJA BEE
ÁRA 800 MS PONT

06/10

Band of BUGS

Papíron a Band of Bugs egy remek kis játék, egy Tactics-klón, azaz egy körökre osztott stratégiai játék. Tudjátok, a játéktér négyzetekre van felosztva, ezen kell manőverezni különféle támadási és varázslási képességekkel bíró karaktereinkkel. Az ellenfél hasonlóképp manőverezik, aztán mi győzünk, és megyünk tovább. Ezzel a résszel nincs is baj, bár a játék azért elég egyszerű lett, nincsenek különleges, a többitől radikálisan eltérő lények, világrengető varázslatok. Az igazi baj az, hogy a játék kinézete, világa, sztorija valami embertelenül taszító lett – legalábbis számomra, illetve itt a szerkesztőségben mindenki számára. Az értékelendő, hogy nem akartak egy X-edik fantasy világot alkotni, de ezek a bogarak a szerencsétlenül ellenszenves főhőssel alapos mellényúlásnak bizonyultak. Nagy kár, mert amúgy van a játékban minden, ami csak kellhet: sztorimód és multiplayer, különleges, minijátéknak felfogható pályák és még egy egész könnyen használható pályaszerkesztő is akad. Komolyan, ezek után inkább azt gondolom, hogy orkokkal, elfekkel és tűzgolyókkal sokkal jobban jártunk volna – de sajnos, így még a kategória kedvelőinek sem tudom teljes szívvel ajánlani.



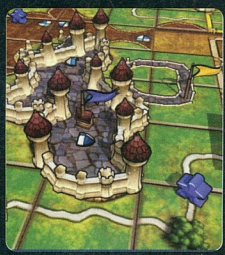
INFO

KIADÓ VIVENDI
FEJLESZTŐ SONY ONLINE
ÁRA 800 MS PONT

09/10

CARCASSONNE

A Carcassonne egyike a három legendás újgenerációs európai társasjátéknak – a másik kettő közül a Catant előző számunkban értékeltük, az Alhambra meg ősszel érkezik Xbox Live Arcade-ra. A Carcassonne talán a legegyszerűbb, legpörgősebb mind közül, de ez előnyére válik: villámgyorsan le lehet zavarni egy kört, és mivel még a játék legvégén is megfordulhat az eredmény, ez végig izgalmas marad. Annyi a lényeg, hogy a minden körben kapott kártyákat lerakjuk az asztalra, úgy, hogy azok illeszkedjenek a körülöttük levőkkel. Ezek egy idő után várakat, utakat alakítanak ki, és ha ezekre rápakolunk egy embert, megépüléskor (útnál a két oldal lezárásakor, várnál az utolsó várfal felhúzásakor, templomnál a körbeépítésnél) mi kapjuk az értük járó pontokat. A teljesen egyszerű alapok millió taktikázási lehetőséget rejtenek, és mivel egy gépen négyen, Live-on keresztül meg akár öten is lehet játszani, minden csata egy hatalmas, szemétkedésekkel teli viadallá alakul át két perc után. A grafika funkcionális ugyan, de a zene kellemes, és a három szinten állítható ellenfelekkel is kedvünk szerint tudjuk skálázni a nehézséget.



PLAY!

INFO

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ GAMELOFT
ÁRA 800 MS PONT

09/10

XBOX LIVE ARCADE

Prince of PERSIA CLASSIC

Hihetetlen belegondolni, hogy már tizennyolc év telt el Perzsia Hercegének megszületése óta. Pontosabban, amit Seherezádé a szultánnak mesélt ezeregy éjszakán keresztül, azt Jordan Mechner a konzoljainkra álmodta meg egy órába sűrítve egy zseniális, korát minden tekintetben meghaladó platformjáték keretében. Ami még elképesztőbb, hogy a formula egy fél emberöltővel később is tökéletesen működik: az Ubisoft a kor grafikai színvonalára hozva, csaknem érintetlenül hagyva az eredeti játékot újította fel a Konzol Legendák rovatunkat is megjárt úriember remekművét, mely így is könnyűszerrel lett az Xbox Live Arcade egyik legjobb címe.

A játék, akárcsak 1989-es ősе, teljesen két dimenzióban játszódik, a grafika viszont a szuperhangulatos 2002-es Sands of Time-ot idézi. A pályák mintha csak a mesékből, vagy a mesés SoT-ból léptek volna elő, óriási hangulatot árasztanak és fantasztikusan néznek ki: a részletes textúrák, a gyönyörűen lobogó, árnyékot vető fáklyák, a színes ablakokon beszűrődő fények egyértelműen az egyik, ha nem a legszebb XBLA programmá teszik. Másik e havi nagy felújításunkkal, a Tomb Raiderrel ellentétben a Pop: Classic pályadesignja csaknem 100%-ban hű marad az eredeti Perzsia játékhoz: még a milliónyi csapda, felnyársaló tüske, szakadék és ellenfél is pontosan ugyanott találhatóak, ahol a klasszikus játékban. Ami változott a grafikán felül, az Hercegünk mozgásrepertoárja: főhősünk nem csak sokkal gyorsabban, folyamatosabban és több „rásegítéssel" mozog, mint a '89-es klasszikusban, de ezúttal a futáson, lépdelésen, ugráson, csimpaszkodáson kívül speciális, látványos mozdulatokra is képes, mint például a falról elrugaszkodás, vagy a vetődés. Mozgáskultúrája roppant gyors és szemkápráztató, értő kezek közt irtó látványosan lehet végigrohanni a pályákon, amire szükségünk is lesz, ugyanis az alaptörténet is változatlan maradt: a gonosz Jaffar egy órát adott szeretett hercegnőnknek a lefejezés vagy a „szívből jövő" házasság közötti választásra, ennyi idő alatt kell őt megmentenünk. Az óra valóban folyamatosan ketyeg, és bár ezúttal nem kis könnyítésként checkpointok is helyet kaptak a pályákon, halálunk esetén az addig leketyegett időt nem kapjuk vissza. Pánikra azonban semmi ok, ezúttal nem kell az egész játékot újrakezdenünk, ha leketyeg a hatvan perc, csupán egy kevésbé látványos befejező képsor lesz jutalmunk. Apró újdonság egyébként, hogy ezúttal a pályák közt is láthatunk pár másodperces átvezetőket. A harc szintén megújult, és bár az ellenfelek viselkedése gyakran roppant kiszámíthatatlan, sokat fogunk idegeskedni emiatt, de valójában könnyedén mesterévé válhatunk a kardvívásnak.

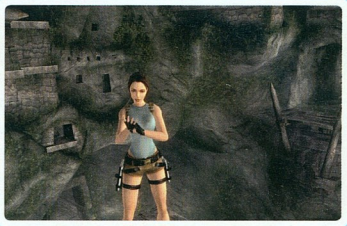
A Classic valóban egy csaknem tökéletes felújítása az örökzöld játéknak, mely az XBL ranglistáinak köszönhetően visszahozta a régi idők egymással versengő szellemiségét: RBalyval napokig próbáltuk egymás „visszajátszásait" kielemezve a másik pont- és időrekordjait tizedekkel megjavítani. Egyedül azt sajnáljuk, hogy klasszikus, kizárólag időeredményt figyelembe vevő legjobb lista nincsen, pontszámok alapján rangsorolnak mindegyik módban, az achievement rendszer pedig lehetett volna sokkal kreatívabb is, és esetleg egy valós idejű egymás elleni játékot is el tudtunk volna képzelni. Mindezek ellenére, a PoP: Classic tényleg kötelező vétel nem csak az eredeti Persia játékon felnőtt generációnak.

PLAY!

INFO

KIADÓ EIDOS
FEJLESZTŐ CRYSTAL DYNAMICS
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: GregS



Tomb Raider ANNIVERSARY

ELAKADÁSJELZŐ

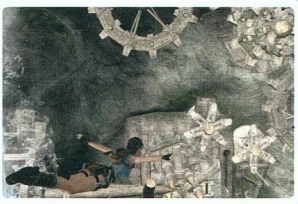
Mivel az új Lara-epizód visszahozta a régi Tomb Raider-ek helyenként ugyancsak körmönfont rejtvényeit, elakadási lehetőségeit, és mivel internetes postaládánk lassan megtelik TR témájú levelekkel, úgy gondoltuk, röviden és velősen, néhány tippel fűszerezve végigmegyünk azoknak a helyeknek a listáján, ahol gondotok akadhat. Ennek megfelelően gyakran hosszabb pályarészekről sem történik említés sem, ha azokon tényleg magától értetődő, merre is az arra. Az irányjelzések egy teremben, szobában mindig úgy értendők, ahogy Larához viszonyultok akkor, mikor először léptünk be a helyszínre. Vágjunk is bele!

1-2. PERU: MOUNTAIN CAVES ÉS CITY OF VILCABAMBA

Két oktató jellegű pálya mozdulataink begyakorlására – ha itt elakadsz komolyabban, keress inkább más játékot. Az első nagyobb barlang végében lévő szűkebb barlangfolyosó kerülheti csak el figyelmünket, illetve a második pályán a nagy bezárt ajtó fölötti két, vízszintes rúdszerű, ugrással elérhető nyitókar.

3. PERU: THE LOST VALLEY

Célunk a nagy vízesés termében beindítani három fogaskerékkel a nagy, fa fogaskerék szerkezetet. Elsőt a terem aljában találjuk egyből, a másodikért pedig nem kevés akrobata mutatvány után feljutva a zuhatag tetejére – a víz alatti ajtót kinyitó kar egyelőre számunkra nem elérhető helyen nyitja meg a későbbi tovább utat. Kihasználásához még egy elemre lesz szükségünk: ezért onnan induljunk el, ahol a második fogaskerekünket felhasználtuk, át a függő kötélen, a függőlegesen álló hid felé a réshez. Végig a barlangokon, majd a nagy szabad területen a kétszer három dinót mészároljuk le. Itt érdemes mesterévé válnunk az új „időlassítós, kitérős" harcrendszernek, mert a T-Rex-et követő főellenfeleknél már sokkal fájdalmasabb lenne. Ezt alkalmazva győzzük le a túlméretezett őshüllőt is



Megnéznénk azt a peru indiánt, aki összerakta ezt a fogaskerék-rendszert

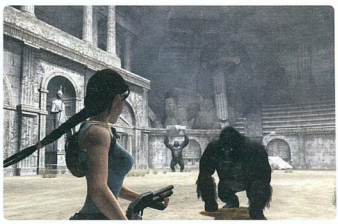
– nélküle akár bő tíz-tizenöt percig is lőhetjük… -, majd az új, rögtönzött lépcsőn és későbbi köveken jussunk fel a nagy terület tetejébe. Innen két csúszka és két vízszintes rúd után ismét a barlangokban találjuk magunkat. A checkpoint utáni ugrást követően úgy kell leesnünk, hogy kicsit megdobjon az alattunk lévő apróbb szikla, és elkapjuk az ez alatt lévő peremet, majd balra, és (ne jobbra!) induljunk tovább. Hamarosan ismerős barlangszakaszhoz érünk, és végül visszajutunk a nagy fogaskerekekhez: az utolsót beindítva feltárul a tovább út.

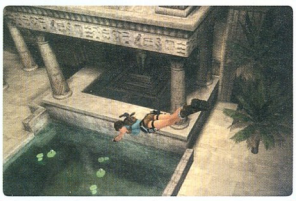
4. PERU: TOMB OF QUALPEC

Célunk a főterem három rácsának eltávolítása. A lenti doboz segítségével visszajuthatunk az eredeti szintre, a nagy, magas tologatható platformmal pedig a három karhoz juthatunk el. Először a teremben lévőt aktiváljuk: a megfelelő helyre húzva oszlopunkat elérünk a bal oldali díszítményhez, majd innen a terem közepének magasabb szintjére, és végül át a karhoz. Húzzuk odébb a megfelelő helyre bal oldalt a platformot, végig a barlangrendszeren, a végén pedig a bal oldali oszlopról ugrabugrálva elérhetjük a második kart. A harmadikkal már nem lesz ennyi gondunk: a platformot a főterem jobb oldalán megfelelő helyre állítva a jobboldali folyosórendszer is megnyílik előttünk. A harmadik kar után szabad a tovább út a főteremben.

5. GREECE: SAINT VALLICE FOLLEY

A főteremben a jobboldali leghátsó oszlop mélyedéseit kihasználva induljunk el, és jussunk fel a baloldali párkányra. „Kötélfutás", majd egy misztikus, világító pontokkal tarkított képhez érünk. Lépjünk a lépcsőre, menjünk kicsit tovább, és vizsgáljuk meg a tovább utat elzáró ugyanolyan képet.





Az akciórészeknél most sokkal nehezebbek a logikai kihívások

Több ponton meg van jelölve halványan: menjünk vissza a képhez, melynek egyes pontjai lövéseink hatására kigyulladnak, és ezeket sorozzuk meg kicsit. Az ajtó feltárul, és egy újabb „mintázatjelölő" képhez jutunk: ezeket a pontokat is piszkáljuk meg visszakecmergés után pár pisztolygolyóval a kőre állást követően. Szezám, és már mienk is a jókora, súlyos gömb, melyet legörgetve hosszabb távra is nyitva marad a lenti ajtó.

Hamarosan egy sokszintes, nagy teremhez érünk. Ha alaposan szétnézünk, négy istenség zárt ajtajait láthatjuk különböző magasságokban: először a legfelső kettőt nyissuk ki a két egymással szemben lévő kar segítségével. Húzzunk ki csáklyánkkal minden lánckarika végű platformot, egyet lövésekkel hívjunk elő, egy helyen pedig oszlopot omlaszthatunk golyóinkkal, és már mienk is a két kar, a hozzájuk járó denevérekkel. Irány Hephaistos terme, ahol először egy elektromos padlózatrendszert kell semlegesítenünk: cél a négy, nagyjából sarokban lévő, állandóan kiemelkedve lévő kő lenyomása. Figyeljük meg, hogy a villámok csak az éppen kiemelkedve lévő helyekre csapnak, és a külső részeket se érik el, így hamar a kovácsmesterség istenének brutális szobrához érhetünk. A lecsapódó kalapáccsal zúzzuk szét a tologatható dobozt, majd ismét csapassunk egyet a fegyelmezőeszközzel, csak ezúttal gyorsan másszunk fel rá, majd onnan tovább a harmadik dobozunkhoz, szobrunkhoz. Lökjük le az előző szintre, húzzuk őket helyükre, és már mienk is a nagyterem aljában lévő ajtó kinyitásához szükséges első kulcs.

Irány a tengeristen terme, ahol természetesen több száz hektoliter víz fogad bennünket, melyet három szintre tudunk terelni. Először másszunk fel a középső pilléren, majd húzzuk félre a vízforrás útját blokkoló dobozt. Ily módon átjutva a másik oldalra taszítsuk vízbe a másik dobozt, majd a megmászott, immár víz alatt lévő pillérünkön húzzuk meg a kart. Egy deszkadarab kerül elő, de elakad messze a víz alatt. Szüntessük meg a vízforrások útját mindkét szinten, majd legalul csáklyánkkal húzzuk úgy odébb a fadarabot, hogy az a két vízszintemelkedés után pont a legfelül lévő, lezárt ajtó, és a fenti, mozgatható, vízforrást szabályozó doboz közötti rész között emelkedjen fel. Így ráugorva majd tovább a peremre bejuthatunk az ajtó mögé és második kulcsunkhoz.

Vissza a főterembe, azon belül is legfelülre: innen leereszkedve juthatunk be a görög mitológiában és láss csodát, a valóságban is a földgolyót t a hátán tartó istenség, Atlasnak a termébe. Mivel nem szeretnénk, ha az egész a mi testünket nyomná, ezért mielőtt meglőnénk a tartópontokat, másszunk fel balra a kiszögelléseken a karhoz, mely két vízszintes rudat csal elő a szakadék fölé. Ezek tökéletes menekülőpontok lesznek számunkra, mely után mienk a harmadik kulcs is, és immár jobb oldali részre is felkapaszkodhatunk.

Damoklész terme maradt csak a legalsó szinten: nyissuk meg a vele egy magasságban lévő karral az ajtót, bent csáklyázzuk ki a lezárt ajtó fölötti kőtömböt, keresztül a kockás termen, és máris a mienk a kulcs: ezúttal a visszafele úttal lesznek gondok, ugyanis a két szobát ellepték a tüskék és a lezúduló (Damoklész) kardok. Először még ne hagyjuk el a termet, a kardok tetejét és peremeket kihasználva jussunk el a rácskapuhoz, illetve az ottani karhoz, mely a másik teremben eltüntet pár tüskét: a többit a fehér kockákon maradva kerülhetjük el. Fel a másik rácskapuhoz, kar, majd az oszlopok tetején ugrálva és csimpaszkodva a terem másik felébe jutva megnyithatjuk ismét a visszavezető ajtót.

6. GREECE: THE COLISEUM

Egy rövid levezetőpálya a sok szenvedés után. A harctéren az oszlopokon repedések vannak, melyekbe szépen megkapaszkodva juthatunk fel mindkét átellenes ajtóhoz, miután megnyitottuk őket és a ládák húzogatásával megszereztük felszerelés-kiegészítőinket. A gorilla- és leopárdhadakat egy magasabb részre felkapaszkodva érdemes biztonságos távolságból lemészárolni.

7. GREECE: MIDAS'S PALACE

Midas király szobrának hátulján találunk egy kart, az általa kinyitott ajtónál induljunk el a főteremből. Egy magas oszlophoz érünk hamarosan: keressük meg az „alagsorba" vezető tág folyosót, tisztítsuk meg a lenti helységet az állatoktól, majd omlasszuk össze az oszlopot a három fémkarika maghúzásával, és vegyük fel a kieső első kődarabunkat. A probléma ismét a visszaúttal lesz. Az átalakult szobában a jobboldali falon, peremeken induljunk el, majd a baloldali falat is igénybe véve végül visszajutunk Midas termébe, csak éppen egy eddig elérhetetlen pontra: húzzuk meg a kart, és a kitárulkozó ajtónál menjünk tovább.

A vízben lévő magas, égő oszlopokra való felkapaszkodás előtt a víz alatt húzzuk meg az egyik oszlop hátsó felén lévő kart, majd az oszlopokról ugorjunk oda az ily módon elérhetővé vált kiszögeléshez. Karmeghúzás, újabb égő oszlop nyílik meg

előttünk, melyről a ládára rugaszkodva elérhetővé válik a terem másik vége is az utolsó égő oszlopról. Megvan a második ködarabunk, vissza Midas termébe, ahol a szoborral szemben, a bal oldalt kapaszkodjunk fel az utolsó karhoz: a megnyílt ajtón keresztül egy egyelőre mozdulatlan, ám földből kiemelhető oszlopos terembe jutunk. Kicsit odébb a lépcső mellett húzzuk ki a ládát, rántsuk meg a kart, majd a lépcső utáni kart is. Az oszlopok kiemelkednek a földből: az elsőre felkapaszkodva a baloldali felé induljunk el, mignem a többit is beugrálva eljutunk utolsó ködarabunkhoz. Midashoz visszatérve tegyük a három értéktelen ásványt a szobor leszakadt kezébe, és láss csodát: aranyá változnak. Illesszük be őket a szobor talapzatába, és már csobbanhatunk is a vízbe.

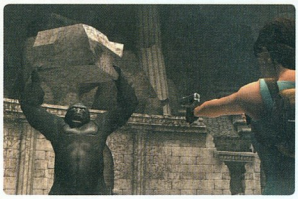
8. GREECE: TOMB OF THIOCAN

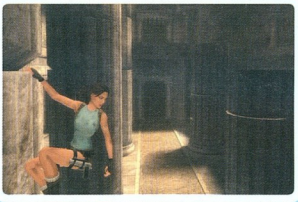
Egy gigantikus terembe jutunk a víz alatti rész után. A vízszinteket egyelőre hagyjuk, jobbra induljunk el a kiálló vízszintes rúdon himbálózva, majd körbe egészen a termen, és lökjük a vízbe mindkét mozgatható ládát. Essünk le, és apasszuk le a vízszintet a lenti szabályozó kar segítségével, a ládákat pedig lökjük a legalsó szintre, és itt csúsztassuk rá őket a bemélyedésekbe. Egy palló lesz jutalmunk, melyet horgunk segítségével mozgatni tudunk: engedjünk egy kis vizet a terembe, majd húzzuk be arra a részre, ahova korábban a rácsos ajtó miatt nem lett volna lehetséges. A fenti szabályozókarral emeljünk még egyet a vízszinten, majd menjünk a terem jobb oldalába, ahogy első belépésünkkor is kezdtünk, kicsit igazítsunk még a most már boldogan lebegő pallón, és már el is érhetjük róla az itt lévő kiszögelést. Le a vízbe, ússzunk a kentaurszobrokkal díszített templomhoz, csodáljuk meg, majd pottyanjunk vissza a vízbe és találjuk meg a templomtól balra lévő víz alatti alagutat, melynek végén megleljük a templomnyitó kart.

Új relikviánkat nem adják azonban ilyen könnyen: a kentaurok életre kelnek. Legyőzésük csak egy módon lehetséges: folyamatosan ugrálva kerüljük el lövedékeiket, és közben lövéseinkkel idegesítsük fel egyikük kellőképpen. Dermesztő tekintetük kilövellésekor egyszerűen ne nézzünk rájuk addig a rövid ideig. Mikor egyikük végre nekünk ront, lassítás móddal térjünk ki előle jobbra vagy balra, és közben vigyünk be egy lövést a fejére: várjuk ki, amíg célkeresztünk pirosra változik, különben nem lesz pontos és hatásos! Ez kissé elkábítja a kentaurt, használjuk is ki az időt: csáklyánkkal kapjuk ki pajzsát kezéből, majd lövéseinkkel ismét idegesítsük addig, amíg dermesztő tekintetét ki nem veti ránk. Gyorsan kapjuk fel a földön heverő pajzsot, és irányítsuk vissza varázslatát önmagára, majd lőjük, amíg kővé dermedten áll. Ismételjük meg a procedúrát, amíg teljesen el nem fogy életereje, majd a másik kentaurt is ugyanilyen módon intézzük el!

9. EGYPT: TEMPLE OF KHAMOON

Az első kisebb teremben két oszlopot is leomlasztunk csáklyánk segítségével, lent pedig egy dobozt kijjebb húzva el is indulhatunk az egyik romjain.





Talán nem véletlen, hogy anno az állatvédők tiltakoztak...

A kar meghúzása után a hat, egymással szemben lévő fáraó szobor lassan visszakúszik helyére: ez alatt kell eljutnunk az ezeket aktiváló kar fölötti vájathoz. A nagy, napfényes teremben a szphinx jobb oldali lábánál lévő oszlopoknál indulhatunk el, hogy végül az egész termen körbeugrándozva a szárnyas oroszlán hátába jussunk egy nyitókar meghúzása végett. A víz alatti, majd a gyorsan visszahúzódó, szkarabeusz fogantyúkra aktivizálódó pallóknál ügyességünk mellett gyorsaságunkra is nagy szükség lesz: az első ilyen karnál ne a hozzá közelebbihez induljunk el, hanem a kissé távolabbihoz, majd onnan csak a második karhoz. Végül egy doboz lesz jutalmunk, mely által a magasabb szintekre is eljuthatunk: legfelül középen egy csáklyánkkal elérhető kampót és egy gyorsan záródó ajtót találunk, utóbbi mögött pedig a mennyezeten két „beomlasztó", megmászható csapóajtót nyitó kart.

A szobor alatti újabb, megnyíló tovább utat igénybe véve egy állatokkal teli verembe jutunk: a második, állatokat kiengedő, felnyíló ajtóról elrugaszkodva az oszlopra juthatunk tovább belőle, hogy egy magas létra után egy szkarabeusz mérleges kisebb terembe jussunk. Egyelőre hagyjuk a mérleget, másszunk tovább a másik létrán ismét egy falba lassan visszahúzódó részhez, melyeken gyorsan átugrálva egy a mérleget „aktiváló" karhoz jutunk. Vissza a szkarabeusz mérleghez, melynek jobb oldalára egy csáklyázás után az oszlopok tetejéről és a leomló perem után elrugaszkodva juthatunk fel. Ereszkedjünk le a beomló résznél, majd a négy nagy oszlopot számláló teremben húzzuk ki a sok-sok ládát a falakból, a forgatható oszlopokat pedig a négy kis szobában látott szimbólumnak megfelelően állítsuk be.

10. EGYPT: OBELISK OF KHAMOON

Talán a játék legnehezebb és legelakadósabb szintje a bonyolult folyosórendszernek és furmányos csapdáknak köszönhetően. A négy függőleges hidat leeresztve négy istenség kegytárgyait kell megszereznünk: az első karját rögtön a pálya legelején jobbra találhatjuk. Ezután csobbanjunk is egy nagyot a jóval lentebb lévő vízben, és a jobb oldali csapdás folyosórendszeren induljunk el. A végén húzzuk le a madarat is ábrázoló ködarabot, majd fel a visszahúzódó pallókon és repedéseken a nyílvesszős oszlopokig, és még magasabbra menjünk.

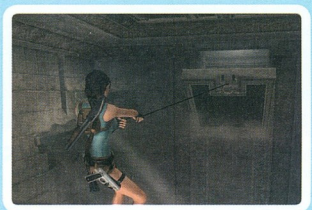
Mindezek legtetejében kétfelé indulhatunk el: először a démonfélesség által őrzött szoba felé vegyük az irányba, mely visszajuttat minket az obeliszkes terembe, csak sokkal magasabb szintre. Itt húzzuk meg a második hidat egyenesbe tévő kart, mely egyben megnyitja a vele szemben lévő rácsajtót is. Ez utóbbi alatt induljunk tovább, míg egy élőholt által őrzött verembe nem érünk: az itteni kar két lépcsőrendszert hoz elő a teremben és két ajtót is megnyit a pályán, az egyik a teremből kivezető másik út, ezen menjünk vissza az obeliszkes főterembe. Itt vegyük magunkhoz a második isteni kegytárgyat, majd a szkarabeusz bogár jellel jelölt folyosón induljunk tovább, hogy pár idegesítő akadály után egy pengekerekekkel teli terembe érjünk. Lehetőleg ne indítsuk be őket a karral, egyetlen kötelező feladatunk, hogy leereszkedve és a három élőholtat lemészárolva bejussunk a harmadik hídleeresztő karhoz.

Nyugtatókat előkészíteni: ezután vissza kell verekednünk magunkat végig, ahonnan jöttünk, egészen a pálya azon részéhez, ahonnan az egésznek nekiindultunk, és ahol immár a harmadik híd is rendelkezésünkre áll. Ezután már „csak" az Anubis kutyával jelölt folyosórész csapdáin végigkecmeregve, majd az előhívott lépcsőket felhasználva fel kell jutnunk a negyedik karhoz, majd vissza az utolsó, immár leeresztett hídhoz. A négy kegytárggyal térjünk vissza a kentaur által őrzött medencés, napvilágos terembe, és illesszük be az oszlopba a négy relikviát.

11. EGYPT: SANCTUARY OF THE SCION

A nagy lépcső és az ellenfelek után a négy furmányos oszlop közül elég csak a jobb elülsőt és a bal hátulsót száznyolcvan fokkal elforgatnunk, hogy valamennyi a megfelelő irányba kerüljön. Egy nagy szfinxhez érünk hamarosan ismét: két oldalánál felkapaszkodva a nagy oszlopok megmászhatóak: bármelyik oldalt is induljunk el – a cseles, összecsukódó kövek után, melyek valójában üregesek, így „megbújhatunk bennük" először egy, a másikkal csaknem teljesen megegyező, vizes terembe jutunk, ahol feladatunk a négy vízbe lógó nyitókaron felkapaszkodni. A peremek és a lassan elöjövő platformokat felhasználva húzzuk le teljesen mind a négy nyitómechanikát, majd kapaszkodjunk fel a szoba legtetejébe, ahonnan indultunk, és a fény segítségével indítsuk be a gépezetet. Ugyanezeket ismételjük meg a szfinx másik oldalánál is, majd gurítható kő és a lejtős részek után egyből vessük is magunkat bele a vízbe. Lent a mélyben, pont a két szobor közt egy karra lelünk: meghúzása után a baloldali szobor testén és peremein elindulva feljuthatunk annak hasához, ahol a szkarabeusz bogarakat állítsuk be golyóink segítésével a lenti mintának megfelelően. Ugra-bugráljunk át a másik szoborra is, és játsszuk el ugyanezt a játékot, majd a kar meghúzása után ússzunk be a másik, a bal oldali szoborba.

A hatalmas, oszlopokkal teli teremben egész hadsereg támad ránk, és nem tudunk ezúttal a magasba menekülni, bátran használjuk egészségcsomagjainkat – később már úgyse lesz rá lehetőségünk… A vastag oszlopok réseit megmászva eljuthatunk a terem két oldalán lévő nyitókarokhoz.



Múmiákat mészárolni; igazi oldschool Tomb Raider életérzés

12. LOST ISLAND: NATLA'S MINE

Az első barlangban a peremre, majd a lógó doboz után a kötélről a vízesés melletti párkányra ugorjunk, majd a nagy barlangban kövessük a sín útját, melynek végén magunkhoz vehetjük a csille tetejéről az első, piros indítókulcsunkat. Használjuk a gépteremben, majd a megnyílt oldalsó részen megint haladjunk végig a sínekkel párhuzamosan, csak most ugrálva. A gépnél pedig begyűjthetjük a második, sőt, ha ügyesek vagyunk, egyből a harmadik indítókulcsot is. Utóbbihoz ügyesen, életerőt veszítve rá kell ugranunk a forgó csavaralkalmatosságra. Ez azonban csak programhiba, alapvetően vissza kell bandukolnunk a második kulccsal az indítóteremből, és a megnyíló másik barlangrendszeren át kell visszatérnünk ide külön. A kinti dobozt odébb húzva immár bejuthatunk a kis fülkébe pisztolyainkért. A rövid közjáték után a csillóval kitörhetjük tovavezető utunkat, majd a lávás ugribugri után egy hatalmas barlangba jutunk, melynek oldalában lejtőkről meredező rudak néznek a magasba. Ezek közül hatnak fehér talapzata van, ezekre kell ügyesen ráugranunk a többiekről. A távolságok nagyon megtévesztők, de mindig tovább lehet ugrani egy nem fehér, nem „benyomódó" rúdra az azt megelőzőről: ha mind a hat fehérrel végeztünk, már csak a fenti karhoz kell ugyanilyen mód odaugrálnunk.

13. LOST ISLAND : THE GREAT PYRAMID

Feladványoktól mentes, gyors ügyességi pálya. A lávás magas teremben egyetlen elhibázott ugrás is végünket okozza, ráadásul ezúttal mindent részt szűkös időkereten belül kell teljesítenünk. A harmadik „emeleten", ahol már két repülő démon jön elő, a gomb megsorozása után készüljünk fel a játék legnehezebb ugrabugra részére: a rövid csúszka után a vízszintes rudakról már az első pörgés után ugorjunk tovább, a második rúdnál pedig mikor lábunk magasban van, akkor forduljunk meg, az sokkal gyorsabb. Mentsünk minden rész után, mert előfordul, hogy leesésünkkor egy előző checkpointhoz való visszatérést érzékel a program. Ha teljesen feljutottunk, már csak pár démont és önnön magunkat kell legyőznünk – ez nem fog menni lövöldözés útján.

A teremben két magas helyre tudunk felmászni a középső forgantyút elcsavarva. Egyik végében egy lávába vezető csapóajtót nyithatunk meg: manőverezzünk úgy, hogy a túloldalt kéretlen társunk, aki mindig ugyanúgy mozog, mint mi, pontosan belelépjen.

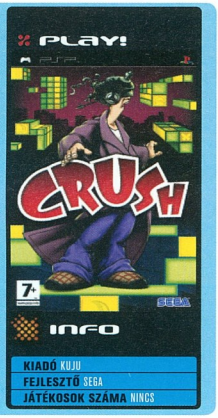
Már látszik a fény a Lost Island végén

14. LOST ISLAND: THE FINAL CONFLICT:

Az utolsó nagy megmérettetés, ami valójában kettő, azaz két főellenfelet takar. A lávadémont szokásos módon ingereljük fel, majd a lassító mód segítségével térjünk ki támadása elől, és minden esetben a kezeit lőjük – máshol sebezhetetlen. Miután kellőképp leamortizáltuk róla eme nyúlványait – mikor kezével vagy hátsójával a földet veri, egyszerűen csak ugorjunk egyet jó ritmusban -, csaljuk a lávató felé: immár kitérésünk után nem lesz mivel megkapaszkodnia a peremben.

Némi „meleg" ugrándozást követően egy szobába jutunk: ennek a nekünk kellő egyik sarkába a másik teremben a falakat körbemászva juthatunk el, mely után a nagy karra ráugorva egy kis időre előtűnő gombocska jelenik meg: ezt kell az elugrásunk után villámgyorsan eltalálnunk. A művelet megismétlése után a másik teremben, illetőleg a szoba másik sarkában már kapjuk is az utolsó főellenséget. Az ördög, vámpír és nő keverékéből álló tűzokádó vörös alak lövedékeit egyszer jobbra, egyszer balra ugorva kerüljük el, miközben mi folyamatosan sorozzuk. Ha kellőképp felingereltük, ő is, mint mindenki más, puszta kézzel próbál nekünk rontani. Ekkor kivételesen ne oldal irányt, hanem előre fele, őt átugorva próbáljunk kitérni, és a lassító módban így találjuk el a hátán lévő zöld „hátizsákot", mely után rövid időre sebezhetővé válik. Két-három alkalommal ismételjük meg a mutatványt, és máris hátradőlve – esetleg ölbe tett… – kézzel élvezhetjük a záró animációt.

CRUSH



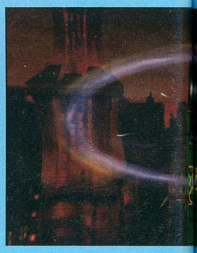
Mielőtt valaki félreértene: semmi gondom a mostani PSP-s játékfelhozatallal, azonban tény, hogy olyan, mint a nyári moziszezon: kikapcsolódást elősegítő limonádék, olyanok, amelyekre egy-két év múlva már a kutya sem fog emlékezni. A nagy klasszikusnak igérkező dolgokat (mint amilyen az Exit is volt) tönkreteszik „újrakiadásokkal", amelyekre aztán gúnyosan ráragasztják a folytatás matricáját, a nagy testvérről portolt játékok (mint amilyenek a GTA részek is) pedig... hát, csak portok, na, egy ismert, szeretett, legendás cucc új variációi. Amikor megkaptam a Crush lemezét szerkesztőmtől, nem számítottam többre, mint amit már megszoktam ettől a géptől, és életemben először olyan kellemesen csalódtam, hogy érdemes lett volna figyelni az arcomat, ahogy merő szkepticizmusból elképedtre vált.

Írta: NightBagoly

UTAZÁS A KOPONYÁD KÖRÜL

Danny egy látszólag teljesen normális fiatalember – éppen csak egy gondja van, hogy kőkemény álmatlanságban szenved, de olyanban, aminek a receptjéért az Elm utca lakói is sírva könyörögnének. Nem segítenek a gyógyszerek, a különböző terápiák, lassan reménytelen a helyzet – amikor is a sors összeboronálja egy orvossal, Dr. Reubensszel. A szó szoros értelmében őrült tudós kitalált egy masinát, a C.R.U.S.H.-t, amelynek segítségével a betegek alámerülhetnek a saját pszichéjükbe, és „maguk között" lerendezhetik a problémájukat. Miután a masina egyelőre még... nem teljesen stabil, ez a kísérlet kétoldalú: egyrészt a doki kipróbálja, mit lehet elérni a cuccal, másrészt Danny kipróbálja, vajon ki tud-e gyógyulni a betegségéből. Kettejük közös kalandja a főhős legmélyebb gondolataiban az utóbbi pár év legmarkánsabb, és legszürreálisabb történetét hozza el nekünk, valósággal letaglóz, és nem enged, amíg a végére nem járunk a problémáknak. Na, valahogy így kell egyedit, mégis elfogadhatót alkotni – azonban szinte biztos vagyok benne, hogy a tömegnek nem fog bejönni a cucc, a legtöbb szürreális sztori vad elutasításba torkollik, ami nem is csoda, hiszen bevallom, néha nehéz azonosulni ezekkel. Hál' istennek, a cinikus főhős karaktere segít minket abban, hogy a kissé idegen világot sajátunkénak érezzük.

A Crush külsejét tekintve lenyűgöző darab, fogalmazhatunk úgy, hogy ha nő lenne, simán megfordulnánk utána az utcán. A 3D-s helyszínek részletgazdagok és lenyűgözőek, a modern és aprólékos kidolgozás mellé pedig – mint azt már említettem – valami olyasmi társul, amivel ritkán találkozunk: stílus. A helyszínek, bár annyira szürreálisak, hogy szinte kivetődnek az elménkből, mégis lenyűgözőek. Dögös a cucc, na. A 2D nézet (erre majd még kitérek) szintén igen csak korrekt, hiszen valójában maradunk a bevált klisénél, csak oldal, illetve felülnézetből. Amiről még nem beszéltem a külsőségek kapcsán, az a hang és a zenék. Muzsika terén érzem azt, hogy egy kicsit még lehetett volna ezt fokozni, egy erőteljesebb témával szinte biztos, hogy tőlem is megkapta volna a százast, kicsit olyan, mintha a zeneszerző nem tudott volna teljesen azonosulni az anyaggal – nem rossz, vagy éppenséggel zavaró a zene, csak markánsabban biztos jobb lett volna az összhatás. A szinkron, nos, az már más tészta: abba nem lehet belekötni. Nem tudtam kideríteni, ki volt Danny a sztoriban, de engem a hangsúlya kísértetiesen emlékeztetett az Monty Pythonos Eric Idle-re, Dr. Reubens pedig éppen csak annyi józansággal beszél, amennyi egy elmebeteg tudóstól elvárható – imádtam őket a kezdetektől fogva, ismételten bejegyezhetünk egyet a játéktörténelem legjobb párosaihoz Sam & Max mellé.



TENNIVALÓK

A játékban a feladatunk baromi egyszerűnek tűnik: össze kell gyűjtögetnünk Danny emlékeit, amelyből, ha megfelelő számmal rendelkezünk, megnyílik a kijárat, és mehetünk a következő szintre. Alapjában véve a cucc egy kőkemény ügyességi játék érzetét kelti – a látszat azonban, mint ahogyan azt már megszokhattuk, csal. A jobb ravasz megnyomásával ugyanis a játék a 3D-ből 2D-be vált: ilyenkor az addigi térbeli elemek szépen átváltanak kétdimenziósba, és az addig átugorhatatlannak tűnő távolságok játszi könnyedséggel érhetőek el. A dolog innentől fogva kőkemény logikába torkollik, hiszen a nyilak segítségével beállíthatjuk, hogy felülnézeti, illetve oldalnézeti 2D-t kapjunk, a pálya pedig aszerint változik, így állítva minket kísértetiesen bonyolultnak tűnő (sőt: bonyolult) kihívások elé.

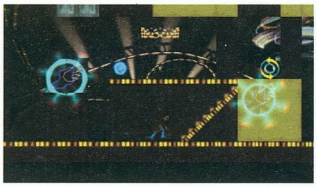
Azt rögtön be kell ismerni, hogy a cucc nehéz – azonban, illik hozzátenni, hogy ellentétben a legtöbb konzolos ugrabugrával, a nehézség itt nem frusztráció, hanem izgalmas kihívás képében telik: az ember szinte kényszernek érzi, hogy még egy pályát megcsináljon. Az emléktöredékek megszerzésében segítségünkre lehetnek a különböző pályaelemek – tolható golyók, és hasonlók –, ha pedig maximalisták vagyunk, akkor a területeken találhatunk kemény munkával kelyheket (ezek speciális kihívásokat bontanak ki), valamint kirakós elemeket is (ezek pedig a játék készítéséből fednek fel részleteket). Danny elméje nem nevezhető éppen nyugodt környezetnek, ráadásul, hogy ne ússzuk meg egy könnyedén, az idő és a crusholások (azaz a dimenzióváltások) számától függően a pálya végén a játék még osztályoz is minket. Eleinte még könnyű elérni a legjobb lehetőséget, később aztán már a szimpla kijárat megkeresése is nehéz meló, nem hogy még arra is koncentráljunk, hogy mindez mennyi idő alatt sikerül – így tehát egyértelmű, hogy a cuccot több végigjátszásra tervezték. Ha van valami hiba, amit fel lehet róni, az a relatíve kevés pályában mérhető: mindösszesen 40 új kihívás áll a rendelkezésünkre, de úgy érzem, hogy a különböző extra gyűjtögetésnek, és a jobb osztályzatnak hála ezek bőségesen elegendőek lesznek bárki számára.

Nehéz elmesélni azt, mégis mitől olyan zseniális a Crush – ez bizonyítja, hogy tényleg az. A remekül kitalált, folyamatosan nehezedő pályák, a gondolkodásra kényszerítő játékmenet – amelyben tökéletesen eltalálták a logikai, és az ügyességi elemek arányát – és a földbedöngölő hangulat miatt azt hiszem, az idei első valódi klasszikust köszönhetjük a Sony csodamasinájára. Reméljük lesz még ilyen, mert nekünk nagyon tetszett; szóval kedves Sega, drukkolunk a folytatásnak!

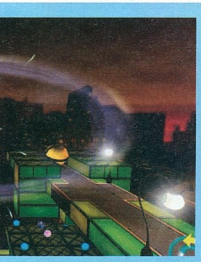
PLAY!

Soha életemben nem hittem volna, hogy nyáron egy ekkora gyöngyszem érkezhet a gépembe: a Crush izgalmas, addiktív, és a nehézsége csak a javára válik. Szintiszta csodás játékélmény!

94%



Nem tévedés, fent és lent ugyanaz a pálya látható, méghozzá ugyanonnan



PUZZLE SCAPE

Írta: NightBagoly

Logikai játékokból nem Dunát, de Földközi-tengert, vagy éppenséggel Tejút-rendszert lehetne rekeszteni. Aki rendelkezik internettel, bármelyik flash-játékportálon belefuthat úgy negyvenezer eltérő fajtába, de ha véletlen leemel egy UMD-t egy polcról, elég nagy esélye van rá, hogy ilyesmibe botlik.

A Puzzle Scape más – mondhatnám, ha hazudni akarnék, de nem akarok. Lényegében szólva borzalmas techno zenére kell egy 16x13 kockából álló hálón elemeket cserélgetni – nem egyet, rögtön kettőt. Amint X-elünk valamelyik színes elemre, azok helyet cserélnek egymással, ha pedig négy azonos színű érintkezik egymással, azok eltűnnek – azok, és a velük függőlegesen vagy vízszintesen érintkező azonos árnyalatúak egyaránt.. Hogy ne legyen ilyen egyszerű dolgunk, természetesen bizonyos időközönként egy újabb, színes kockákkal tarkított sor zuhan az eddigiekre: feladatunk nem más, mint előre meghatározott célokért vagy éppenséggel pontokért cserélgetni a színes elemeket – miközben, ha ügyesek voltunk, aktiválhatunk különböző extrákat, mint például a slow motion. Néha esik egy joker is, ezt csillaggal jelölik, és bármilyen színnel képes együttműködni. Nem mondom, hogy a dolog nem szórakoztató ideig-óráig, ráadásul két játékos akár kooperatív módon is tisztogathatja a képernyőt, de milliónyi ilyet láttunk már, és az is kár, hogy nagyon hamar meg lehet unni.

PLAY!

Elsőre bugyutának tűnik, utána akár szórakoztató – is lehetne, ha az ember az interneten nem botlana hasonlókba minden ötödik percben. Könnyed logikai agymenés, technóra.

64%

PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END

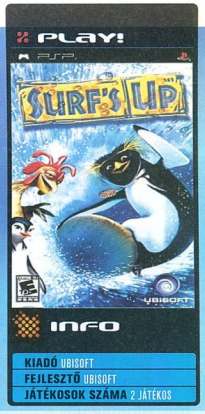
Vannak játékok, amelyeket a grafikai megjelenítés, a remek történet, vagy a név segítségével adnak el. A Pirates of the Caribbean harmadik részének interaktív változata tulajdonképpen ez utóbbi kategóriába sorolható be, hiszen, akár csak a legtöbb filmadaptációt, a készítők valószínűleg ezt is pusztán a mozival próbálták eladni, azonban van egy kis bibi. A programban a film szereplőivel verekedhetünk kedvünkre, miközben kalandelemeknek álcázott egyszerű feladatokat oldunk meg. Ha azt mondom, hogy a grafikai megjelenítés nem az erőssége, úgy csinálok, mint az a leány a népmesében: hazudok is meg nem is. A szereplők egytől egyig felismerhetőek, és hiába a PSP relatív kis erőtartaléka, a fejlesztőknek sikerült Johnny Depp jellegzetes „Sparrow" mozgását is a cuccba vinni, ami azért már valami, cserébe a környezet nem túlságosan kidolgozott. A harcrendszer, ha mondjuk elfelejtjük a Prince of Persia-sorozatot, talán még korrekt is: van támadás, védekezés, megragadás, illetve vetődés – ezeket együtt nyomogatva pedig csodálatosan hatásos kombókat vihetünk be. A nagyszerű zene és a korrekt szinkron létrehozta azt, amit talán még a fejlesztők sem hittek: hangulatossá tették az amúgy sablonos akciójátékot. Feladatunk ugyan nem más, mint kaszabolni a ránk törő ellenségeket, miközben a teljesen lineáris játékon végighaladunk – azonban mindezt nehéz felróni, hiszen a cucc, ellentétben hasonszőrű társaival játszatja magát.

PLAY!

A világ nem formálódik át általa – de azért szórakozni még ideális. Kicsit ronda, kicsit lassú, kicsit ostoba, ha a hangulata nem lenne ilyen fenomenális, azt hiszem, sokkal rosszabbul járna.

75%

SURF'S UP



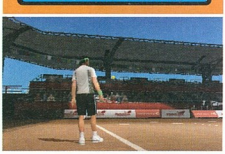
Miután szörfjátékkal nem nagyon találkozhattunk eddig PSP-re, már csak ezért is izgatottan bontogattam az UMD csomagolását a szerkesztőségben. Miután elindítottam a Ubisoft gondozásában debütáló filmadaptációt, azt azonnal konstatálnom kellett, hogy grafikailag nem sikerült túlságosan kiugróra a mű: az egész színeszagos vonallal megpróbálják elrejteni a technikai hiányosságokat – mindhiába, a ronda modellek és az elnagyolt pályák ugyanis maguk is csendben kritizálják a fejlesztőket. Az irányítás – nos, az is a fejlesztőhöz igazodik, nehéz megszokni, de ha sikerül, akkor sem rejlik benne fikarcnyi öröm sem. Ha valami miatt mégis kalapot lehet emelni a gárda előtt, azok a remek zenék és a rengeteg kibontható extra – ezek azonban nem feledtetik el azt, hogy nem éppen minőségi termékkel van dolgunk. A vízen való szörfölés egyébként – pláne, az eddigi filmadaptációk tükrében – jópofa, de csak rövid ideig: érződik, hogy nem én voltam a célközönség. Gyerekeknek mindenesetre megérhet egy próbát – jobb, ha egy ilyesmi köti le, mint mondjuk egy véres akcióprogram – de felnőtteknek azért csak módjával; ők inkább a Crush-sal szórakozzanak.

PLAY!

Ismételten egy filmadaptáció – unalmas ugrabugra helyett azonban most szörfözéssel a főszereplő. A változatosság gyönyörködtet, gyermekek tehát remekül elszórakozhatnak vele...

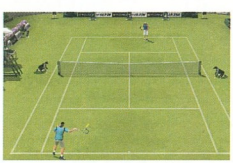
60%

SMASH COURT TENNIS 3



Ismételten egy sportprogramot kaptunk kézhez a PSP-re: a már szinte unalmas autókázás helyett azonban most a konzolóriás Namco hozott el nekünk valamit, amiért, ha ők lennének a Télapó, minden gyerek meggyűlölné a karácsonyt.

Már a számokkal sem ütöttek magas labdát – mindösszesen 16 profi teniszező adta a nevét a cucchoz, ami, elnézve a színvonalat, nem is csoda. Természetesen magunk is létrehozhatjuk az avatárunkat, akit aztán kedvünkre kosztümizálhatunk, és még jól is néz ki: kár lenne ugyan is tagadni, a SCT3 szép játék. A pályák remekül ki vannak dolgozva, a karakterek mozgása szintúgy lenyűgöző – éppen csak maga a program az, ami miatt húzhatjuk a szánkat. Van tutorial, többjátékos opció, meg minden, amit csak elvárhatunk, ha pedig fenegyereknek érezzük magunkat, ott a Pro Tour, amelyben – milyen meglepő – egy nem licencelt versenysorozat keretében gyalázhatjuk le az ellenfeleket. Az igazi gond az, hogy a gép csal – a labda néha a szó szoros értelmében eltűnik, hogy aztán mindig a pálya velünk ellentétes részén bukkanjon fel: ez a jelenség főképp akkor gyakori, ha nagyon jó passzban vagyunk, vagy, ha „tétmeccs" zajlik. A fizika sem az igazi: megmagyarázhatatlan, de valamiért a szerváknál a gép hajlamos arra, hogy alá, illetve fölé üssön a játékszernek, hosszú távon pedig ezzel – a csalással, meg az unalmas játékmenettel – elérik azt, hogy a külsején kívül nehezen dicsérhetünk rajta bármit, utálniva viszont van bőven, elég csak a borzalmas zenére gondolni.



PLAY!

A virtuális teniszprogramok között sem foglal el jó helyet – pedig ez nagy szó, hiszen a legtöbb ilyen gyakorlatilag játszhatatlan szemét. Csillogó-villogó sportjáték, tartalom és lélek nélkül.

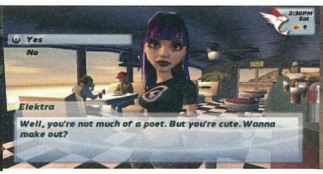
30%

BROOKTOWN HIGH: SENIOR YEAR

Írta: NightBagoly

INFO

KIADÓ BACKBONE
FEJLESZTŐ KONAMI
JÁTÉKOSOK SZÁMA NINCS



Az életszimulátorok divatja egyértelműen PC-ről indult: a Sims meghökkentő sikere sorról sorra kényszeríti a fejlesztőket, hogy hasonlót alkossanak, esetleg előhúzzanak egy régen kitalált, de kísértetiesen hasonló szisztémával rendelkező programot a szekrényből. Ezzel némileg rokon kategória a Japánban nagyon menő randiszimulátoroké, melyek tulajdonképpen egyszerű, romantikus kalandjátékok – a Brooktown High ezek keverékeként írható le.

A program elején – egy meghökkentően durva töltési időt követően – azonnal szemben találjuk magunkat egy rakás kérdéssel. Fiú vagy lány leszünk, melyik csaj jön be leginkább a három rendelkezésre álló bányaréből, és így tovább, míg végül aprólékosan kidolgozhatjuk a meglehetősen rusnya szereplőnket. Igen, már itt feltűnik, hogy a játéknak nem erőssége a grafika – és akkor még diszkréten, és finoman fogalmaztam. Elnagyolt textúrák, roppant ocsmány szereplők, gáz, és önismétlő helyszínek sokasága várja majd, hogy felderítsük. Zenék terén már nincs ok panaszra: dögös rock szól a háttérben, amely akár még némi kis hangulatot is teremt – bár azért örülni nem fogunk, a muzsikák zöme ugyan is a borzalmasan hosszú töltési idők alatt sajnos nem duruzsol.

Az igazi gond az, hogy a játékban nincs túl sok lehetőségünk – PDA-nk segítségével hívhatjuk barátainkat, rendelhetünk „dögös rucit" a netről, és így tovább. Ha a pénzünk fogyna, semmi gond, esetleg munkába állhatunk. A cselekvések zöme – munka, suli – azonban passzív, tehát elkezdjük, és egy töltést követően már a végére is értünk a dolognak. Konkrét végcélunk nincsen: bolyongunk az iskola folyosóin, megpróbálunk a legmenőbbé válni a suliban, hétvégenként vakítunk a csajoknak a helyi klubban, és ennyi. Fejlődő képességeink (amelyek vagy a külsőnkkel és a személyünkkel, vagy pedig az egy kezemen megszámolható tantárgyainkkal függenek össze) nem képesek színt vinni a programba, úgyhogy utána meg ott állunk, hogy meguntuk az egészet. A hétvégi partik minijátékai (mint a tánc, vagy éppen a kártya) nem lennének rosszak, úgy öt perc elejéig – és ott is vagyunk, ahonnan elindultunk.

Végére értem a helynek, de azt hiszem minden lényeges információt sikerült átadnom: a Brooktown High kissé ronda, nagyon sokat tölt, elég unalmas, és igazából nehéz megjósolni, kinek jöhet be: ha saccolnom kéne, az elnagyolt külső és a kissé üresecske tartalom miatt valószínűleg a tinilányok kedvence lehet – úgy két hétig, amikor aztán, ha addig csak napi fél órát szántak rá, akkor is megunják.

Emós gót lány - erre aztán megéri hajtani...

PLAY!

Az életszimulátorok igen csak rétegjátékok, ráadásul igen könnyű őket elszúrni: az iskolába helyezett Brooktown High-ban pedig a stílus összes buktatóját kiaknázták...

54%

TEVECLUB MAGAZIN

A TeveClub.hu közösségi magazinja

KÉRD AZ ÚJSÁGOSTÓL MÉG MA!

Írta: RBaly

AZ ALTERNATÍV PC

Készíts személyi számítógépet PS3-ból

A PlayStation 3 márciusi rajtja óta gyakorlatilag majd minden hónapban akad olyan téma, amiről érdemes kicsit bővebben is kifejteni. Szó se róla, a Sony a PSP-hez hasonlóan megint egy ezerféle képességgel felvértezett, jóformán informatikai svájci bicskára emlékeztető géppel rukkolt elő. Ez persze remek dolog – ám mi magunk egy picivel több játéknak jobban tudnánk örülni. De, ami késik, nem múlik, addig is evezzünk el olyan vizekre, ami a lehető legtávolabb áll a fekete óriás eredeti rendeltetésétől, ám mégis érdekes funkciója annak, azaz telepítsünk alternatív operációs rendszert rá.

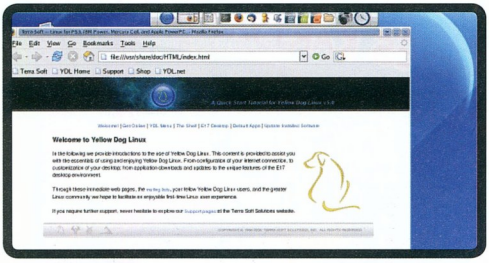
PINGVINT A G(N)ÉPNEK

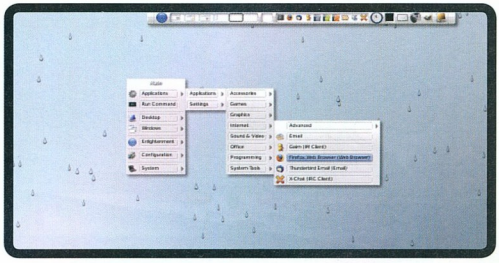
A Linuxról elöljáróban az azt nem ismerőknek annyit mondanék, hogy ez egy olyan operációs rendszer, melynek forráskódja ingyenes, tehát bárki fejlesztheti rá kedvére alkalmazásokat, sőt magából az alap kernelből (ennek a kernelnek a szigorúan vett neve a Linux, s ez a furcsa szó takarja azt a motort, ami a kapcsolatot megteremti a szoftver és a hardver között) is létrehozhatunk újabb oprendszer-variánsokat. Magától értetődően ez megköveteli a programozási nyelvekben való jártasságot, de az átlagfelhasználó szerencséjére több profi cég foglalkozik saját verziók létrehozásával, amit gyűjtőnéven disztribúcióknak hívunk. Másik fontos jellemzője az ún. szabad szoftverlicenc ténye, ami mind a felhasználást, továbbfejlesztést és mindezek közzétételét megengedi, a vele való munka semmilyen ellenszolgáltatásba nem kerül felhasználójának, szemben a zárt példányokkal, mint amilyen a Windows család is. Természetesen kaphatóak nem ingyenes változatok is, de ezekben főként a csomagolást, a felhasználóbarát környezetet (például a telepítők emberközelivé tétele, ami ugye esetünkben tulajdonképpen lényegtelen), honosítást fizettetik meg velünk, ám e disztribúcióknak a netről való letöltése továbbra is ingyenes.

A fellelhető disztribúciók tengeréből nem használható mindegyik a PS3-hoz. Jelenleg az Ubuntu, Fedora Core 5, 6 és 7 (melyből a hetedik fog rendelkezni könnyített PS3-as telepítővel), a Gentoo, Debian, valamint az Sony által szponzorált Yellow Dog Linux képes együttműködni a konzollal. Ebből kifolyólag részletesen ennek a telepítésével, s felhasználási lehetőségeivel fogunk foglalkozni a továbbiakban. A file kiírásához DVD íróval rendelkező számítógép szükséges, ezt abszolválva semmi szükségünk nem lesz a PC-nkre.

KONZOL VOLTÁL, PC LESZEL

Mielőtt nekikezdünk a műtétnek, célszerű pár dolgot leellenőriznünk. Először is, csak monitorra, vagy HDTV-re kötve használható az oprendszer





(továbbiakban OS), ugyanis alacsony felbontást nem támogat. Ezután a PS3-unk legyen 1.6-os vagy korábbi (!) verziójú szoftverrel megáldva, különben nem fogja felismerni a bootloadert a DVD-ről. Harmadjára bármilyen hétköznapi, de USB csatlakozókkal rendelkező billentyűzet-egér párost is állítsunk csatasorba, hogy használni tudjuk mindazt, amit megalkotunk.

Akik már feltérképezték a PS3 menüjét, vélhetően felfedezték a Settings/System Settings menüpont alatt az InstallOS funkciót. Ehhez egy másodlagos (logikai) partíciót kell létrehoznunk, amit a Format Utilityben meg is ejthetünk. A fontos mentéseket (ha már vannak) tanácsos kimenteni, mert le kell formáznunk a Hard Drive-ot, s opcióként ki kell választanunk az „Allot 10 GB to the Other OS" opciót. Választható természetesen az is, hogy a PS3-nak maradjon 10GB-nyi hely, de tapasztalataink szerint a YDL Linuxnak bőven elegendő a kisebb tárhely. Ezeket elvégezvén az operációs rendszerek telepítésében hangyányi jártassággal bírók számára könnyű telepítő fogadja az embert. Az elején felvillanó hibaüzenettől ne riadjatok vissza, csupán az Anaconda nevű telepítőben is particionálni kell a merevlemezt. Bármelyiket is választjuk, a létfontosságú GameOs-ben nem eshet sérülés, az érintetlen marad. Kicsit hozzáértők megszabhatják a partíciók méretét is, ahol az alábbi minimum méretekre ügyeljünk: a swap 512, a home 1024 MB-nyi legyen és az egyéb mappáknak se jusson 3 GB-nál kevesebb hely. Az installer lemez rengeteg csomagot, alkalmazást tartalmaz, még az elején megszabhatjuk ezek összetételét szükségesség szerint. Körülbelül hatvan percnyi telepítgetés után bebootolhatjuk életünk első konzolos operációs rendszerét.

AZ ELSŐ LÉPÉSEK

A telepítés utáni alapvető pepecselések következnek, mint a szerződés elfogadása, dátum és idő beállítása, egyéb felhasználók (ha tervezünk) hozzáadása, valamint a hangteszt, melynek itt már működnie kell. Mint képeinken látható, az asztal kinézete leginkább egy Mac-féle OSX-re emlékeztet, s a letölthető programoknál is főként olyanokat kell majd keresnünk, melyeknek létezik Macintosh féle PowerPC-s (PPC) portja, ám még így sem garantált a futásuk a konzolon – ez esetben már mélyebb informatikai ismeretek szükségesek a portoláshoz. Tény, a Linux sosem a legzöldfülűbb felhasználók szoftvere volt, ám a mellékelt csomagokban gyakorlatilag bármire alkalmassá tehetjük, amire napjaink átlagos számítógépei képesek. Az alkalmazások nagy száma miatt ezek tételes ismertetésétől eltekintenék, s pár fontosabb szekcióról ejtenék néhány szót.

Semmit sem ér egy mai „PC" internet nélkül. Erre természetesen az újonnan kreált hibridünk is képes, amennyiben eddig is vezetékes hálózatról táplálтuk a PS3-at, az ez esetben most is működik. Más a helyzet, ha vezeték nélküli barangolásra vágyunk, ugyanis ez a verziójú build még nem ismeri fel a PS3 Wifi vezérlőjét, hanem egy listát ajánl fel, ahonnan ránk bízza a keresést. A közel száz illesztő közül nem volt szerencsénk (se türelmünk) megtalálni a megfelelőt, így ennek használatát egyelőre nem javasoljuk, marad tehát a hagyományos módszer.

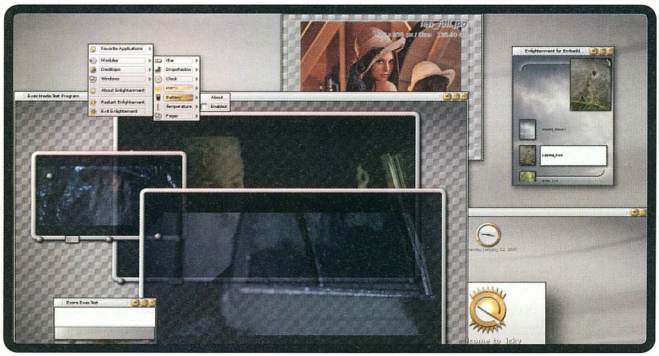
AZ ELÉRHETŐ HARDVER

E bekezdés inkább azoknak szól, akik valamelyest fejlesztésre is használni kívánják az így kapott rendszert. A YDL a PS3 Celljének hét magjából hatot használhat számításokra. Grafikai műveletekhez viszont a benne lakó nVidia RSC grafikus chip csak részleges támogatást élvez (vélhetően csak átmenetileg), így az csak a 2D-s dolgok megjelenítésére alkalmas, a bivalyerős 3D rész kihasználatlanul szunnyad benne. Bár szélsebes dolgot várna tőle az ember, sajnos egy másik szűk keresztmetszet miatt nem annyira az a Sony féle oprendszer. Minden lánc annyira erős csupán, mint annak leggyengébb láncszeme, s itt ezt a szerepet a csöppnyi memória tölti be. A jelenlévő 512 MB-ból ugyanis csak 256-ot használ fel a gép, s ebből az alapjáraton betöltődő dolgok rögvest el is visznek közel százat. Emiatt nem épp olyan fürge, mint lennie kéne, ismételten egy későbbi frissítéstől várható a zöld út a teljes kapacitást illetően. Egyedül a hangfeldolgozó egység végzi megfelelően a dolgát, ami különösebben nem oszt, nem szoroz.

ALKALMAZÁSOK

A lemezen érkező alkalmazások sokfélék ugyan, de sajnos a fontosabbakból jó pár alapfunkció nem érhető még el. Letörni persze nem kell, e pillanatban is megannyi lelkes fejlesztő írja ren-

"Ugyan a PS3 főként játékra való, a Linux-szal alaposan kibővíthetjük képességeinek tárházát."



dületlenül a Cell alá való programokat, így a most felsorolásra kerülő hiányosságok előbb-utóbb javításra fognak kerülni. Az első jelentősebb hiány a Firefox böngészőjében keresendő, ugyanis nem tartalmaz Flash plugint, így ha pár chatelő oldal ki is esik, nem baj, de a Youtube és hasonszőrű társainak a használhatatlansága már jelentősebb probléma. Vélhetően nagy vágyat tör derékba a Titan nevű médialejátszó, ugyanis a szerencsétlen pár alapformátumon felül semmivel nem képes megbirkózni, tehát még mindig akadályba ütközik a HDTV-n való DivX nézelődés, reméljük, az MPlayer hamarosan erre a gép- és oprendszer párosra is elérhető lesz. Leveleink kezelésére a Thunderbird nevű programot használhatjuk, ha unjuk a web alapú alkalmazásokat, irodai programoknak meg az OpenOffice alkalmazásai tesznek eleget százszázalékosan. Amíg a PS3 alap szoftverében nem oldják meg másképp, addig a Gaim segítségével chatelhetünk barátainkkal – ez még MSN-kliensel is rendelkezik!

Reméljük, páran kedvet kaptatok egy kicsit másba is beletanulni a PS3-atok által; ezt bátran tegyétek is meg, hiszen tönkre nem igazán lehet vele tenni, hiszen minden tetszés szerint visszaállítható az alapállapotába, egy próbát, főleg hogy ingyenes, pedig érzésünk szerint megér, ha épp nincs jobb játék kéznél.

PLAY!

INFO

SZÜLETETT 1973
LAKÓHELY LONDON
CÉG EIDOS
MUNKA LEAD DESIGNER

Toby GARD a kalandor

írta: GregS

Anyár eddigi egyik legnagyobb meglepetése számunkra egyértelműen az új Tomb Raider epizód volt. Miután az új fejlesztőcsapat, a Crystal Dynamics visszahozta Larába vetett hitünket, és egy, a régi Tomb Raider epizódokhoz méltó, ismerős, mégis friss résszel örvendeztetett meg minket a sok förmedvény után Legend alcímmel, most nyáron újabb kellemes meglepetéssel szolgáltak. Ezúttal nem azon lepődtünk meg, hogy ismét egy élvezetes Tomb Raider epizódot tettek le az asztalra, hanem hogy mindezt mennyire a Legendétől eltérő stílusban hajtották végre. A nagy változás nem véletlen: ezúttal a csapat aktív tagjaként részt vett a legelső Tomb Raider és Lara Croft megalkotója, Toby Gard is. A konzolvilág kiemelkedő alakjait bemutató sorozatunkban ezúttal róla, illetve Miss Croftról rántjuk le a fátylat.

Toby Gard magánéletéről, múltjáról gyakorlatilag semmit nem tudunk: nem kívánt „kedvese" kiraktamberévé válni, igaz, szemüveges okostóni ábrázatával, 160 centijével és kissé visszahúzódó természetével ehhez nem is lett volna túlzottan ideális. A Core csapatához ő egyébként is csak az 1988-as alakulásuk után évekkel csatlakozott: addig a brigád a legváltozatosabb stílusokban, de főleg az autóverseny témát előnyben részesítve alkotott teljesen átlagos, mára már rég elfeledett játékokat. Az áttörést számukra egyértelműen az 1996 karácsonyára megjelenő Tomb Raider jelentette, mely számos ponton reformálta meg a videójátékok akkoriban a PlayStation 1 által amúgy is felkavarodóban levő állóvizét. A Toby Gard által megalkotott főszereplő legnagyobb újítása érdekes módon önmagában az volt, hogy ezúttal nem valamilyen meseszereplőt, esetleg kigyúrt izompacsirtát irányíthattunk, hanem a gyengébbik nem egy igen szemrevaló képviselőjét. Ha alaposan visszagondolunk, akkor sem tudunk nagyon megemlíteni 1996 előtt női főszereplőjű játékot – éljen az egyenjogúság… – egyedül Samus Arant bányászhatjuk elő emlékezetünkből a Metroid sorozatból, de ugyebár az ő bájait is állandó páncélzat védte a vizsláto szemek elől.

Lara azonban nem csak hogy leány, de nagybetűs, gyönyörű nő volt – kissé extrém, elnagyolt külsővel, mely főleg a 120 körüli mellméretben realizálódott. Toby eredetileg csak egyfajta Indiana Joneshoz hasonló, modern kalandort szeretett volna megalkotni, aki amellett, hogy kimagasló akrobatikus képességekkel rendelkezett, egyben okos és érzelmekkel teli nő is. Az extrém mellméret egy egyszerű véletlennek köszönhető: karakterdesignerünk mikor friss Windows programjában formálgatta leányzóját, egyszer véletlenül az eredetileg tervezett mellméret másfélszeresét táplálta be. Még mielőtt a hibát kijavíthatta volna, csapattagjai lecsaptak a látványra: ez kell nekik, „ez már dőfi", és egyöntetűen javasolták, hagyják meg ilyen külsővel drágájukat. Toby, bár nem rajongott az ötletért, engedett a közakaratnak – a Core Design első Tomb Raiderért felelős részlege egyébként alig hat főből állt! –, és megtartotta az extrém külsőt.

3D-S SZABADSÁG 1996-BAN

A kidolgozott, szemrevaló női főhős mellett maga a játékmenet és a megvalósítás is korszakalkotó volt. Immár nem behatárolt, kétdimenziós pályákon bandukolhattunk, hanem három dimenzióban pompázó, több magassági szintet és sok lehetőséget magukban hordozó misztikus helyszíneken. Ez a fajta szabadság és megjelenítési mód csak jóval később, a Nintendo 64-es játékokkal kezdett elterjedté válni, addig szinte egyáltalán nem találkozhattunk ilyesmivel PS1-en, de más akkori konzolon sem. A fogadtatás még a sok újdonság ellenére is minden képzeletet felülmúlt, főleg azért, mert nem csak a szaksajtó, de az egyéb szóra-koztató témájú magazinok is felkapták a témát, és bemutatták a nagyközönség számára Larát. Az eladási mutatók ennek hatására mind az alkalmi, mind a hardcore játékosok rétegénél az egekbe szökött: a csapat kiadója pedig villámgyorsan kapcsolt is, még 1996-ban felvásárolta szörösöstől-bőröstül a Core-t és vele minden Tomb Raider jogot. Ennek megfelelően a következő Tomb Raider résznél már egyáltalán nem hagytak szabad kezet a fejlesztőknek: elsődleges kívánalmuk az volt, hogy még jobban hangsúlyozzák ki Lara nőiességét, adjanak még nagyobb szexepilt neki. Két formás női mell, illetve egy-két izgatóbb, fiatal leányzó mindent képes eladni, és erre az Eidos

döbbent rá először a játékiparban. Igaz, gyorsan kapcsolt a többi nagy kiadó is, így ekkoriban születtek meg a minőség helyett legelsősorban a női bájakat előtérbe toló játékok, így a máig virágzó Dead or Alive sorozat, a Rumble Roses, vagy például a női Indiana Jones után a női James Bondot is nekünk adó No One Lives Forever.

MELLEKTŐL A FANTASY-IG

Tobynak ez a fajta hozzáállás egyáltalán nem volt ínyére, így nemes egyszerűséggel kilépett a Coretól, és egy új csapat élén hozzálátott második álmának megvalósításához. A kezdetek óta Galleon néven futó project egy Tomb Raiderhez hasonló kalandozást, felfedezést kívánta középpontba helyezni, ám ezúttal a valóságtól sokkal jobban elrugaszkodó, enyhe fantasy, kalózos elemekkel feldobott stílusban. Sokkal nagyobb hangsúlyt helyeztek a harcrendszerre és a történetre, a párbeszédekre is, így viszont a játék túl nagy falatnak bizonyult az apró, barátias hangulatú fejlesztőcsapatokat előnyben részesítő Gard-brigádnak. Így a Galleon nem kevesebb, mint hét évig készült, és több platformváltás után végül Xbox-exkluzív játékként látott napvilágot. A 2004 forró nyarán boltok polcaira kerülő Galleon igen vegyes fogadtatásban részesült: hosszúra nyúlt játékmenetében nehezen bocsátották meg a harcrendszer és az ugrabugra rendszer kisebb, ám annál frusztrálóbb hiányosságait és az időközben csúnyán elavult grafikát.

Érdekes, hogy a Galleon fejlesztési ideje alatt nem kevesebb, mint öt Tomb Raider epizódot préselt ki az Eidos a Core csapatától, gyakorlatilag ez a sorozat vált anyagi éltetőjükké. Hiába esett a színvonal folyamatosan, Lara köré akkora kultusz alakult ki, hogy pakoltak bár bármilyen béna újításokat az újabbnál újabb részekbe – lopakodás, RPG elemek, beszélgetések –, valamennyi milliós példányban talált gazdára. Ennek ellenére az Eidosnál végül megelégelték Lara folyamatos megbecstelenítését, és egy huszárvágással áthárították a 2006-ra esedékes Legend rész fejlesztését egy másik belsős, felvásárolt csapatukra, a Crystal Dynamics-ra, ahova egyfajta „külső tanácsadóként" alkalmazták a reményeket nem túlságosan beváltó „süllyedő hajót" elhagyó Tobyt is, aki nemrégiben így nyilatkozott a beleszólása nélkül elkészült Tomb Raider részekről:

„Az Angel of Darknesszel és társaikkal az volt a baj, hogy olyan környezetbe, olyan feladatok közé helyezték Larát, ahova egyszerűen nem való. Mintha Supermant próbálták volna egy kertészszimulátor főszereplőjének megtenni."

Bár a Legend esetén valószínűleg csupán marketing célzatokat szolgált nevének harsogása a játékkal kapcsolatban, a most megjelent Anniversary készítésében már igen aktívan és lelkesen vett rész, mint az kiderül a játékban megnyitható extra fejlesztői kommentárokból.

Megdöbbentő hasonlóságot mutat egyébként főhősünk története azzal a korábbi epizódban bemutatott Jordan Mechnerével, aki a Tomb Raiderhez talán legközelebb álló játékon, a Prince of Persia részeken dolgozott. A fantasztikus első rész után mindketten mellőzve lettek, majd a PS2/Xbox generáció végére visszatértek hősükhöz, akiket újra régi pompájukba emeltek vissza. Reméljük, hogy a következő generációs, már készülőben lévő Larakaland és Hercegmese is a régi klasszikusokhoz méltó pompában fognak csillogni.

Az extrém mellméret egy egyszerű véletlennek köszönhető: karakterdesignerünk mikor friss Windows programjában formálgatta leányzóját, egyszer véletlenül az eredetileg tervezett mellméret másfélszeresét táplálta be.

Lara és Toby legközelebb a Legend 2-ben térhetnek vissza, valamikor jövőre

360-ON IS...

Mivel a Tomb Raider Legend X360-on is hatalmas siker lett, érthetetlennek tűnt, hogy az Anniversaryt nem jelentették be a Microsoft konzoljára. Szerencsére ezúttal a logika győzedelmeskedett, hiszen nagyon úgy néz ki, hogy a játék mégiscsak meg fog jelenni, méghozzá öt epizódba szétosztva, Xbox Live-ról letölthető formában. A megjelenési dátumról és az árakról még nem tudunk semmit, mindenesetre a próbálkozás igencsak dicséretes!

PLATINUM

Jó játékok jó áron

Ebben a hónapban egy újabb kupac leértékelt, ám minőségi játékot vettünk górcső alá. Most úgy esett, hogy mindhárom bevizsgált példányunk PSP-s származású, úgyhogy a kis kézikonzol tulajdonosai örülhetnek. Bár a felhozatal minden tagja jól sikerült darab, ezek közül is kiemelkedik a Daxter, a tavalyi év egyik legjobb programja!

írta: Infidel

INFO

KIADÓ CAPCOM
FEJLESZTŐ CAPCOM
ÁR 6999 FT

7/10

Akinek egy fantasy játékba a millió szörnyeteg és varázsfegyver mellé nem feltétlenül kell jó, csavaros sztori, az kitűnően el tudja magát foglalni a Monster Hunterrel. A játék címe ugyanis nagyjából mindent elárul: vannak a monszterek, és jól le kell őket vadászni. Ez megtehetjük minden apropó nélkül is, csak a zsigereikért és egyéb alkatrészeikért (az erős páncélokhoz és fegyverekhez sokat kell majd mészárolni), de mazsolázhatunk a millió küldetés közül is – ezeket teljesítve persze mindig kapunk valami bónusz jutalmat. Ráadásul ezekből valami nagyon durván sok van, vagy 50 órába bele fog telni, amíg sikerül legyűrni az összeset. Tulajdonképpen az egyes küldetésekhez tartozik valami kis sztori, de ezek leginkább a „miért nem lehet gyorsabban átugrani?!" kategóriába tartoznak. A játék tehát igényel egyfajta kitartást, táppiási ösztönt, mert akinek nem elég annyi, hogy kimegy a faluból a mezőre, és jól szétgyak minden elé kerülő sárkányt meg földi hüllőt, majd visszamegy, eladja a zsákmányt, feltöltekezik, és ezt ismétli hosszú órákon keresztül, az koppanni fog. Ami viszont mindenképpen a játék mellett szól, az a grafika, a zene és a négyfős kooperatív játékmód, amellyel extrém nehéz küldetéseket is aktiválhatunk. Nem való mindenkinek, egy próbát mindenképpen tegyél vele vásárlás előtt, de az biztos, hogy nagyon rá [illegible] kattanni.

MONSTER HUNTER FREEDOM

DAXTER PSP

Bár már nagy a versengés ezért a címért, de a Daxter mindenképpen kemény harcban van a technikailag legerősebb PSP-játék trónjáért (nem véletlen, hogy ez a csapat dolgozik a God of War PSP-s verziójún, az előző számunkban bemutatott Chains of Olympuson is). A játék a Jak 2 alatt játszódik, mikor Jak börtönben sínylődik, derék menyétszerű lényünk pedig véletlenségből felcsap rovarirtó szakembernek. Lesz egy közelharci korbácsunk, és egy spray-kiszerelésű rovarirtó folyadékunk, melyet később lángszóróvá fejleszthetünk (nem mellékesen pedig jet-packként is működik, ami a platform-részeknél lesz hasznos). A hatalmas pályákon – illetve nem is különálló pályák ezek, hiszen a játék sosem tölt, sosem szakad meg – rengeteg logikai-ügyességi fejtörő vár ránk, millió rejtett, vagy csak nehezen megszerezhető bónusz, és persze jópár hatalmasra nőtt főellenség, melyek helyenként egész izzasztóak lettek. A Daxter talán több platform-elemet tartalmaz, mint az eredeti széria, de ez cseppet sem baj – ráadásul az animációk, a hatalmas pályák, a csodás zene most is ugyanolyan lenyűgözőek, tehát ez a játék egyenesen kötelező!

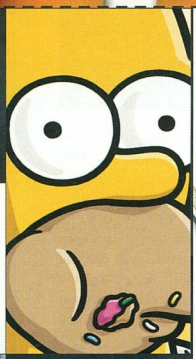
STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX PSP

Street Fighterből lassan már több van, mint MegaManből és marioból együttvéve, ami ismerve azok szaporaságát elég nagy dolog. Érdemnek nem feltétlenül nevezhető, mert a rengeteg Turbo, Alpha, EX és ki tudja milyen ágak képviselői néha nagyon hasonlítanak egymásra, de szerencsére a PSP-s Alpha 3 MAX a jobbak közül való. Sőt, amíg a Tekken meg nem jelent, egyértelműen ez volt a legjobb PSP-s verekedős játék. Ez leginkább annak köszönhető, hogy a játékot telenyomták játékmódokkal, így ha egyet megunnánk, még mindig ott van a másik öt. Van ugye a szokásos oktató-mód, meg az arcade-lehetőség, de az igazi móka a World Tour, ahol egy karakterrel vehetünk részt eltérő viadalokban, és ezek során át is alakíthatjuk. Merthogy a karaktereket lehet alakítgatni is: pontokat oszthatunk el életerőnkre vagy erőnkre, kiválaszthatjuk a sokféle „izmusból", hogy miként akarjuk speciális támadásainkat előadni, és vehetünk speciális skilleket is (nekem a Damage

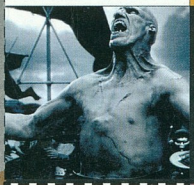
Plus nevű igencsak bevált). Multi is van, ráadásul nem csak a szokásos egy-egy elleni, hanem négy-négy elleni megoldásban is, sőt, a dramatic battle opcióval hárman eshetünk egymásnak egyszerre. A grafika egészen csodálatos, a 40 karaktert kitanulni nem kis idő lesz, és még a PSP amúgy nem túl használható D-padját is meg lehet szokni.

2007 AUGUSZTUS

AUGUSZTUS 2.
L'ECSÓ
A következő Pixar-alkotás ezzel a kissé furcsa magyar címmel kerül a mozikba. Mindegy, zseniális lesz, ez teljesen biztos!



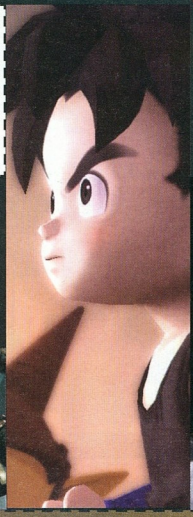
AUGUSZTUS 9.
SIMPSONS the Movie
Ugyan a sorozat sajnos nem olyan ismert nálunk, mint megérdemelné, a mozifilm talán változtat ezen, és mindenki megbarátkozik a sárgákkal…



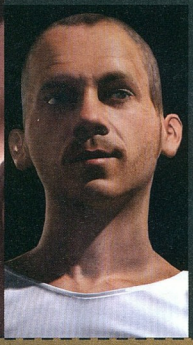
AUGUSZTUS 24.
Blue Dragon
Retro-stílusú, ám elképesztően gyönyörű szerepjáték X360-ra az első Final Fantasy-k alkotójától. Mi már kipróbáltuk: elvarázsolt!

AUGUSZTUS 31.
GUITAR HERO2 Encore
A Guitar Hero 2 kiegészítője csak PS2-re jelenik meg a boltokban. A tartalom harminc legendás rockhimnusz a nyolcvanas évekből…

AUGUSZTUS 21.
300
Az év egyik leglátványosabb akciófilmje nemsokára megjelenik DVD-n is, méghozzá kétlemezes verzióban, rengeteg extrával…



AUGUSZTUS 31.
Skate
Az EA megpróbálja lenyomni Tony Hawkot a trónról. Valljuk meg, a Sólyom mostani formáját nézve ez nem lesz túl nehéz…



AUGUSZTUS 24.
Bioshock
Igazi nextgen szerepjáték Xbox 360-ra: teljes szabadság, millió kombinálható képesség és egy hatalmas, beázott város.

A KÖVETKEZŐ PLAY
2007.SZEPTEMBER 14.-ÉN JELENIK MEG!

PLAY! impresszum

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor gkristof@vogelburda.hu

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1., 1. emelet
Levelezési cim: Play 1426 Budapest, Pf. 300/39
E-mail: play@pcguru.hu

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ: Tel: (06-1) 888-3421, Tel: (06-1) 888-34224

Terjesztési osztály:
Postacím: 1429 Budapest, Pf.339
Telefon: (06-1) 888-3421, (06-1) 888-3422, (06-1) 888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Hirdetési igazgató:
Farkas Viola vfarkas@vogelburda.hu
Tel: (06-1) 888-3477 Fax: (06-1) 888-3499

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1077 Bp., Kéthly Anna tér 1.
Tóth Zsuzsanna toth.annazsuzsanna@chello.hu 30/320-1192
Bálint Samu sbalint@vogelburda.hu (06-1) 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu (06-1) 888-3452
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu (06-1) 888-3455

Terjesztési igazgató:
Walitschek Ottó owalitschek@vogelburda.hu
Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Walitschek Csilla ügyvezető igazgató
cswalitschek@vogelburda.hu
Tel: (06-1) 888-3450, Fax: (06-1) 888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjeszti a Magyar Lapterjesztő Zrt. A hipermarketek, üzemanyagtöltő állomások, és alternatív terjesztők.
Megjelenik havonta, egy szám ára: 1496 Ft

Előfizetéses terjesztés:
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán.
Levélben: 1426 Bp., Pf. 139, Tel: (06-1) 888-3421, -3422
Fax: (06-1) 888-3499 H - P: 9 - 17 óráig
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: (06-1) 373-0582 H - P: 8 - 20, Sz: 10 - 16 óráig
1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: (06-1) 242-0083 H - P: 9 - 19, Sz: 10 - 16 óráig
1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: (06-1) 361-3408 H - P: 9 - 19, Sz: 10 - 16 óráig

Előfizetési díjak:
1 éves: 13900 Ft, 1/2 éves: 7500 Ft

Nyomda:
Pauker Nyomdaipari Kft.
Felelős vezető: Vértes Gábor ügyvezető igazgató
1047 Budapest, Baross u. 11-15.

Információ:
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1788 - 0297

www.telecommagazin.hu

MINDENKINEK VAN EGY HOBBIJA

MINDEN HÓNAP KÖZEPÉN AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

Előfizetési akció!

Minden kedves új előfizetőnket, aki 1 évre előfizet (7950 Ft), meg-ajándékozzuk egy Motorola H350 bluetooth-os headsettel!

A Telecom Magazin minden olvasója a Motorola H350 bluetooth-os headsetet kedvezményes áron, 5988 Ft-ért vásárolhatja meg a Motorola Szakboltban (Budapest II., Retek u. 6.).

FONTOS!
Csak a Telecom Magazin júniusi számának felmutatása esetén!

Érvényes: 2007 július 20-ig.

A Disney·Pixar NEMÓ NYOMÁBAN és a A Disney bemutatja a Pixar filmjét A HIHETETLEN CSALÁD alkotóitól.

Disney·Pixar

L' ECSÓ

A nyár legfinomabb vígjátéka!

AUGUSZTUS 2-TŐL A MOZIKBAN!

BA Besorolás alatt

PESTI ÉST RTL KLUB [origo] metro T··Mobile···

www.forumhungary.hu

© 2006 Disney/Pixar